NA CD PEŁNA GRA TIME WARRIORS PL

GRY KOMPUTEROWE

SUPER CENA 6.99 W TYM 7% VAT

październik • numer 03/01 • index 324329 • issn 1230-9044

RECENZJA!

SHIZM

Najlepsza Polska Gra W Historii

RECENZJA!

COMMANDOS 2

Kontynuacja Legendarnego Hitu

W NUMERZE:
MAX PAYNE
COMMANDOS 2
RED FACTION
KRZYŻACY
WIGGLES
ZAX

PEŁNA GRA PO POLSKU

Time Warriors

© 1997 SILMARILS

COMPACT disc DIGITAL DATA

CGS © 2001 GRY KOMPUTEROWE

PŁYTA CD 700 MB W ŚRODKU





PLUS DEMA:
- MAX PAYNE
- WORMS WORLD PARTY
- ALIENS VS PREDATOR 2
- RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME

CO MIESIĄC PŁYTA CD Z PEŁNĄ GRĄ

KONKURS



CHOW YUN FAT MICHELLE YEOH CHANG CHEN ZHANG ZIYI

PRZYCZAJONY TYGRYS UKRYTY SMOK

PONADCZASOWA OPOWIEŚĆ O SILE, SEKRETACH I DWOJGU WOJOWNIKACH, KTÓRZY NIGDY SIĘ NIE PODDADZĄ.



Pytanie konkursowe:
W jakim kraju rozgrywa się akcja filmu?

Do wygrania są cztery filmy „Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok" na płycie DVD.

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL.MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA WARNER BROS. POLAND

GRY KOMPUTEROWE
ISSN 1230–9044
INDEX 324329
NUMER 03/2001
rok dziewiąty

WYDAWCA
CGS Computer Graphics Studio
04–202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (22) 815-42-20 (godz. 9-16.30)
fax (22) 812-68-29
e-mail:gk@cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki red. naczelny
Dariusz Kazik zast. red. naczelnego

ZESPÓŁ
Marcin Jaśkaczek, Krzysztof Kiełmiński, Jacek Pietruszczak, Arek Kowalczyk, Sebastian Szczepaniak

REKLAMA/ MARKETING/ PR
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

KOREKTA
Katarzyna Kulesza

ŁAMANIE
CGS

DRUK
Elanders Polska
ul. Mazowiecka 2, Płońsk

Działy stałe

Na naszym CD

Beta test

Recenzje

OD REDAKCJI

Po nieco dłuższej przerwie „Gry Komputerowe" powracają na rynek. Jest to już jednak zupełnie inne pismo niż dotychczas. Standardowo każdy numer zawiera płytę CD stanowiącą nierozerwalną część pisma! Na każdym krążku znajdziecie pełną wersję gry po polsku plus wiele grywalnych dem i gier w wersji shareware, a to wszystko po nieprzyzwoicie niskiej cenie. Wprawdzie z tytułu zniknął dopisek „Edycja CD", ale w dzisiejszych czasach coverCD w czasopismach komputerowych to normalka, po co więc o tym ciągle przypominać. Dopisek ten zachowamy sobie na przyszłość jeśli zajdzie konieczność umieszczenia w numerze dwóch lub więcej płyt, wtedy dla odróżnienia zaakcentujemy to przy tytule. Pozostaje jeszcze kwestia DVD, która to edycja będzie ukazywała się okazjonalnie i będzie odróżniała się dopiskiem „Edycja DVD". Zmieniła się także filozofia pisma. Odeszliśmy od obszernych recenzji w których dosłownie dzielono włos na czworo. Jako przeciw wagę proponujemy krótkie opisowe formy z oceną od 1 do 10. Skupiliśmy się na przedstawianiu gier których wersje testowe zagościły na naszym CD. Łatwiej jest bowiem ocenić grę mogąc samodzielnie ją zobaczyć niż tylko o niej czytać. Pismo wprawdzie odchudziliśmy, ale za to na krążku w formacie PDF znalazły się teksty w nowoczesnej, elektronicznej formie, więc to odchudzenie jest tylko pozorne. Na razie traktujemy to eksperymentalnie, zamieszczając na tym CD materiały, które nie zmieściły się do poprzednich, papierowych wydań pisma, ale jeśli pomysł chwyci, a mamy nadzieję, że taka forma Wam się spodoba, to w kolejnych wydaniach będziemy to kontynuowali. To tyle formalności, zapraszamy do lektury, a przede wszystkim do grania, bo od teraz „Gry Komputerowe", jak sugeruje tytuł bardziej służą do grania niż czytania! Do następnego spotkania za miesiąc – zapowiada się kolejna gra po polsku i masa ciekawych, grywalnych kawałów, za tę samą SUPER CENĘ!

TU POWINNA BYĆ PŁYTA CD-ROM

TIME WARRIORS

● **Premiera:** Już jest ● **Strona WWW:** www.silmarils.com ● **Wydawca:** Silmarils ● **Producent:** Silmarils
● **Dystrybucja:** IM Group

Bijatyki nigdy nie były domeną PC–tów, i tak naprawdę trudno się temu dziwić – są to gry, w których jak nigdzie wymagana jest szybkość i precyzja wciskania różnych kombinacji przycisków. A jak wiadomo, gracze komputerowi raczej nie przywykli do używania padów (jak to robią konsolowcy). Mimo wszystko ukazało się kilka tytułów z tego gatunku na PC. Jeden z nich, „Time Warriors" firmy Silmarils zagościł na naszym CD. W grze masz do wyboru kilkanaście postaci, różniących się nie tylko wyglądem, ale przede wszystkim parametrami, używaną bronią, ciosami specjalnymi i historią, jaka spowodowała ich udział w turnieju. Autorzy gry zadbali o dużą ilość ciosów, combos, opcję gry z drugim graczem, a nawet walki przez Internecie. Wyraźnie widać także wpływ automatów (szczególnie „Soul Blade") na sposób prezentacji gry – trójwymiarowe areny, po których możemy poruszać się we wszystkich kierunkach, ograniczone pola walki (można zrzucać przeciwnika w przepaść) i niektóre postaci. Time Warriors to interesująca pozycja, która ma szanse spodobać się bardziej wyrozumiałym graczom (szczególnie w kwestii nie najświeższej oprawy audio–wizualnej). Oto opis, który pozwoli Wam poznać podstawy i jednocześnie wycisnąć z gry wszystko, co najlepsze. Na początek krótka klawiszologia, jaką będziesz posługiwać się dalej:

WYMAGANIA

- Procesor Pentium 60 Mhz
- 8 MB RAM
- Win9x, 3.1 lub DOS

A – szybkie uderzenie bronią
B – silne uderzenie bronią
C – szybkie uderzenie nogą
D – silne uderzenie nogą
KT – iść w pozycji przykucniętej do tyłu
KP – iść w pozycji przykucniętej do przodu

Komendy wspólne dla wszystkich postaci:

Seria ciosów: poszczególne klawisze rodzielone są „/" (uderzenia muszą następować po sobie bardzo szybko)

Ciosy jednoczesne: między klawiszami jest zanczek „+" (przyciski muszą być naciskane równocześnie)

Bieg na przód: prawo/prawo
Skok w tył: lewo/lewo
Przeturlanie się w bok: zręczny unik, który pozwala okrążyć przeciwnika
Przeturlanie się w tył: góra/dół
Przeturlanie się w przód: dół/dół
Odwrócenie się: jeśli zdarzy się, że staniesz tyłem do przeciwnika i chcesz się odwrócić, musisz nacisnąć przycisk w tył, co pozwoli Ci na odwrócenie się i jednoczesne uderzenie przeciwnika: lewo + B

Podnoszenie się: istnieje kilka sposobów podnoszenia się:

Podnoszenie się w przód: podnoszenie się z równoczesnym uderzeniem bronią: prawo + A

Podnoszenia się w tył: lewo/prawo podnoszenie się z równoczesnym uderzeniem nogą: prawo + C

Atak z wyskoku: najpierw należy skoczyć „góra", a później uderzać w powietrzu.

Atak z ziemi: jeśli przeciwnik stoi na ziemi, można uderzać w następujący sposób: góra + A

Wyrzucenie w góre: jeśli walczący stoją blisko siebie, można wyrzucić przeciwnika w góre, przy użyciu następującej kombinacji: lewo + D.

Mamy jeszcze różne rodzaje ataków:

Uderzenia specjalne – są one skuteczniejsze od ciosów standardowych, ale wywmagają wciśnania odpowiednich, najczęściej łatwych kombinacji klawiszy.

Uderzenia magiczne – przy każdym uderzeniu poziom siły magicznej obydwu graczy podnosi się. Dla równowagi, poziom magii uderzonego gracza wzrasta szybciej niż atakującego. Od momentu osiągnięcia punktu kumlminacyjnego, poziom magii szybko opada i w tym czasie można zadać magiczny cios, naciskając odpowiednie przyciski. Im wcześniej to nastąpi, tym cios będzie skuteczniejszy. Nie można go zablokować (zawsze tracisz trochę energii).

Combosy – seria szybkich uderzeń w odpowiedniej kolejności. Może być ich nawet 10. Seria kończy się, gdy naciśniesz zły przycisk lub uderzysz zbyt wolno.Tyle tytułem wstępu, teraz pora na przedstawienie poszczególnych postaci i ciosów dla nich. Zaczynamy...

YRWEN Celt



– Wiek śmiertelny: 23 lata
– Wzrost: 1,85 m
– Waga: 80 kg
– Broń: długi miecz

Nikt nic nie wie o pochodzeniu Yrwena, który jest samotnym i milczącym poszukiwaczem przygód. Mówi się, że matka chrzestna Yrwena była czarownica Tytian, co tłumaczyłoby jego dużą znajomość magii. Yrwena nie obchodzi cel turnieju. Traktuje go jak wyzwanie i chce zmierzyć się z innymi wojownikami, by zobaczyć czy naprawdę jest najsilniejszy.

SPECJALNE:
prawo + B/B/B/B
lewo + A/A/A/A
dół, kp, prawo + A
dół, kt, lewo + B
dół, góra + B
kp + A
kt + A
kt + B

MAGICZNE:
lewo, kt, dół, kp, prawo + B
prawo, kp, dół, kp, prawo, lewo + B

COMBOS:
kt + A/B/B/A/A
prawo + D/C/D
kt + B/B/A/A/A/A/B/B

HYSIS Egipcjanka



– Wiek śmiertelny: 20 lat
– Wzrost: 1,64 m
– Waga: 53 kg
– Broń: duże szable

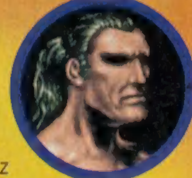
Według pism pierwszych skrybów, Hysis, córka Faraona Khanatona uwieczni sławę Górnego Egiptu po upadku cywilizacji judeo–chrześcijańskiej. Od momentu narodzin, wielcy kapłani egipscy przygotowali dziewczynę do tej misji. Hysis stała się mistrzynią walki z dwiema szablami, a zalety kapłanki czynią z niej zastraszająco skutecznego przeciwnika.

SPECJALNE:
dół, kp, prawo + D
prawo, dół, kp + B
prawo, prawo + D
prawo, prawo + A
prawo, prawo + C
lewo, prawo + B
dół, kp, prawo + C
kt + C

MAGICZNE:
lewo, prawo, lewo, prawo + A
lewo, kt, dół, kp, prawo, dół + B

COMBOS:
prawo + A/B/C/A/C/D/C/C/D
prawo + B/B/B/C/C/C/A/A/B

MOLLOCH Barbarzyńca



– Wiek śmiertelny: 30 lat
– Wzrost: 1,88 m
– Waga: 89 kg
– Broń: topór

Po zwycięskim powrocie z wojny ze Skulami, Molloch dowiaduje się, że podczas jego nieobecności, jego żona – księżniczka Elonia zdradziłą go z Yrwenem Celtem, któremu urodziła syna. Szalony z wściekłości, Molloch zabija wszystkie swoje dzieci zamieszkujące w pałacu, a następnie wyrusza do lasu Arnor, by wieść tam samotny żywot. W turnieju Molloch ma w końcu okazję walczyć z Yrwenem.

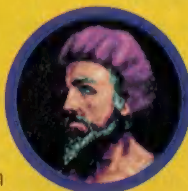
„AUTORZY GRY ZADBALI O DUŻĄ ILOŚĆ CIOSÓW, COMBOSÓW, OPCJĘ GRY Z DRUGIM GRACZEM, A NAWET WALKI PRZEZ INTERNET"

SPECJALNE:
lewo + C
lewo + B
dół, kt, lewo + D
dół, kp, prawo + D
kt + C
prawo, prawo + B
kp + C
kt + D

MAGICZNE:
prawo, kp, dół, kt, lewo, prawo + A
dół, kt, lewo, dół, kt, lewo + B

COMBOS:
kp + D/C/D
kp + A/B/C/D/D
dół, kp + C/D/D

SUŁTAN IZ-BAAL



– Wiek śmiertelny: 28 lat
– Wzrost: 1,78 m
– Waga: 71 kg
– Broń: bułat

IZ–Baal był najmłodszym sułtanem Bagdadu. Panował przez 15 lat. Chce ogłosić światu „1001 Swiateł Orientu". IZ–Baal jest jednocześnie władcą, rozbójnikiem, fakirem, wojownikiem, handlarzem niewolników – postacią o wielu obliczach, której czyny opiewają liczne kroniki i opowiadania. Według Księgi Eunuchów, IZ–Ball to geniusz, którego końce siegają świata roślin.

SPECJALNE:
prawo + A/A/A/A/A
lewo + C (z bliska)
dół, kt, lewo + B
dół, kt, lewo + A
kp + B
kp + A
dół,dół + D
prawo + B

MAGICZNE:
lewo, kt, dół, kp, prawo, lewo + B
lewo, dół, kp, prawo, kp, dół + D

COMBOS:
prawo + A/C/B
prawo + D/C/D
prawo + B/B/B/B/D
dół, kp, prawo + B/A/B/C/D/D/C

SHODAN Samuraj



– Wiek śmiertelny: 25 lat
– Wzrost: 1,83 m
– Waga: 74 kg
– Broń: katana

Największy Samuraj ery Shodan szybko się uniezależnił i przemierza teraz Japonię feudalną ofiarowując swoje usługi najbogatszym właścicielem ziemskim. Posiada wyjątkową moc koncentracji i marzy o ponownym ustawieniu dynastii Shogunów. Musi również zmyć hańbę, jaką była porażka w wlace z Dongiem, chińskim Mnichem podczas turnieju Wielkich Mnichów Zen.

SPECJALNE:
kt + D
lewo, prawo + B
prawo, prawo + A
dół, dół + D
dół, kp, prawo + D
kp + C
dół, kt, lewo + D

MAGICZNE:
dół, kp, prawo, dół, kp, prawo + B
lewo, prawo, kp, dół, kt, lewo, prawo + D

COMBOS:
prawo + C/C/D/D/C
prawo + B/B/B/A/C
lewo + A/B/C/D/D/C/B

DONG, Chiński mnih



– Wiek śmiertelny: 65 lat
– Wzrost: 1,61 m
– Waga: 50 kg
– Broń: kij

Założyciel nowego zakonu buddyjskiego w XIV wieku, opar tego na medytacji transcendentalnej. Dong chce wygrać turniej, aby rozpropagować swoją doktrynę na całej planecie. Ma również nadzieję, że uda mu się osiągnać stan nirwany... Dong opanował wszystkie, astralne techniki walki. Jego bronią w turnieju będzie kij BO–do.

SPECJALNE:
kt + D
prawo + D
dół, kt, prawo + C
dół, kt, prawo + A
dół, kp, prawo + C
dół, kp, prawo + A
lewo + B
kt + A

MAGICZNE:
prawo, kp, dół, lewo, prawo + A
dół, kp, lewo, prawo, kt, dół + D

COMBOS:
kp + C/D/C
kt + A/A/D
dół, kt, lewo + C/C/D/B

OLOF Wiking



– Wiek śmiertelny: nieznany
– Wzrost: 1,90 m
– Waga: 89 kg
– Broń: młot wojenny

Brutalny i zapamiętały w walce, Olof chce po prostu podbić całą

EKRAN GRY



1. Punkty życia gracza nr 1
2. Pułap magii gracza nr 1
3. Nr rundy
4. Czas
5. Chonometr
6. Punkty życia gracza nr 2
7. Pułap magii gracza nr 2
8. Imię gracza nr 1
9. Ilość wygranych rund dla gracza nr 1
10. Imię gracza nr 2
11. Ilość wygranych rund dla gracza nr 2

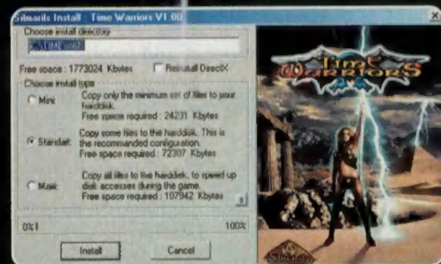


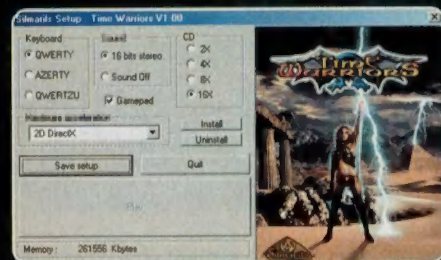
ziemię. Liczy na pomoc Thora, boga piorunu, który ma mu dać siłę potrzebną do pokonania wszystkich przeciwników. Ale przede wszystkim Olof ma zaufanie do swojej broni, dzięki której zachował tron, i na której chciałby wyryć następujący napis: „Olof I – król ziemi".

SPECJALNE:
prawo, lewo + A
dół, kt, lewo + B
dół, kp, prawo + B
kp + A

INSTALACJA

1. Wybór katalogu i dysku
2. Wybór wielkości instalacji
3. Wybór klawiatury
4. Właczenie/wyłączenie dźwięku
5. Wybór redkości cd
6. Wybór karty graficznej





kp + B
dół, kp, prawo + C (z bliska)
lewo, kt, dół, kp, prawo + B
lewo + A (z bliska)

MAGICZNE:
lewo, kt, dół, prawo, kp, dół + A
prawo, kp, dół, kt, lewo, kt, dół + B

COMBOS:
lewo + A/B/B/C/C
lewo + B/B/C/C/C/B
kp + C/A/D

APOKLES

– Wiek śmiertelny: 33 lata
– Wzrost: 1,80 m
– Waga: 74 kg
– Broń: miecz

Apokles to niepokonany wódz, który z pomocą Hefajstosa, boga ognia, poprowadził Spartę do zwycięstwa nad Ateńczykami. Jest to również wyjątkowy wojownik, który zabił w samotnej walce na wyspie Skiros Gorgonę. Uwielbiany przez bogów Olimpu, nowy Herkules, Apokles ma przywrócić hegemonię świata greckiego.

SPECJALNE:
lewo, prawo + B
lewo, kt + B
prawo, prawo + B
lewo, kt, dół, kp + A
dół, kp, prawo + D
dół, kt, lewo + C
kt + A
dół, dół + D

MAGICZNE:
lewo, kt, dół, prawo + B
lewo, prawo, lewo, prawo, dół, kp, prawo + D

COMBOS:



kp + A/A/A/B/B
kt + C/D/C/D
kt + D/C/C/D

WILL

– Wiek śmiertelny: ?? lat
– Wzrost: ??
– Waga: ?? kg
– Broń: widły

Jest to dodatkowa postać, wyglądająca jak strach na wróble (głowa z wydrążonej dyni i te sprawy). Aby ją odblokować należy na ekranie wyboru postaci nacisnąć i przytrzymać klawisze w następującej kolejności: C, B, dół i następne puszczać w tej samej kolejności.

SPECJALNE:
lewo, kt, dół, kp, prawo + B
dół, kp, prawo + A
dół, dół + D
prawo + C
prawo, prawo + A
prawo, lewo + A
kt + C
dół, kp, prawo + B

MAGICZNE:
lewo, kt, dół, kp, dół, kt + D
lewo, prawo, lewo, kt, dół, kp + B

COMBOS:
kt + A/B/C/C/A
kt + D/C/D/C/C



kp + A/A/B/A/A

GOSHEM

– Wiek śmiertelny: ?? lat
– Wzrost: ??
– Waga: ?? kg
– Broń: lanca dwustronna

Jest to ostatni boss, którym możesz jednak zagrać. Aby go odblokować należy na ekranie wyboru postaci nacisnąć i przytrzymać klawisze w następującej kolejności: C, dół, B i następne puszczać w tej samej kolejności.

SPECJALNE:
kt + C
prawo + A
lewo + B
kp + A
prawo, dół, kp + D
dół, kt, lewo + D
lewo, prawo + B
dół, kp, prawo + B
prawo + B
kt + A
lewo + A
lewo, prawo + A

MAGICZNE:
lewo, kt, dół, kp, prawo, lewo, kt, dół, kp, prawo + D
lewo, prawo, lewo, kt, dół, prawo, kp, dół + B

COMBOSY:
dół, kp, prawo + B/D/A
prawo, dół, kp + D/D/B/A
kp + A/D/D/B







INSTALACJA i URUCHOMIENIE

Aby zainstalować dema znajdujące się na naszym CD trzeba najpierw uruchomić Instalator. To taki specjalny program, który odwala za gracza czarną robotę. Nalaeży kilka razy kliknąć i podać parametry, a Instalator zajmie się już resztą. Oto opis jak zainstalować demo prosto i bezboleśnie za pomocą Instalatora oczywiście.

1. Zaznacz myszką tytuł dema np. „Aliens Vs Predator 2" i kliknij lewym przyciskiem, a uruchomi się Instalator
2. W oknie, które się pojawi, kliknij „NEXT"
3. W kolejnym oknie kliknij „YES"
4. W następnym oknie musisz określić miejsce, w którym chcesz zainstalować demo. Właśnie w to miejsce Instalator skopiuje potrzebne pliki:
a) Możesz zgodzić się na miejsce proponowane przez Instalatora (C:\Program Files\Fox\Aliens versus Predator 2 Demo) - w tej sytuacji zostawiasz wszystko tak, jak jest i naciskasz przycisk „NEXT" lub:
b) wybrać samemu dogodną lokalizację – w tej sytuacji wybierasz przycisk „BROWSE", a w oknie, które się pojawi wpisujesz z klawiatury lokalizację, o którą ci chodzi (np. C:\Gry\Alien). Potem kliknij przycisk „OK", a następnie „NEXT"
5. W kolejnym oknie określasz nazwę folderu w jakim znajdzie się demo w pasku START. Możesz zostawić to co jest, albo wpisać dowolna nazwę, którą będzie Ci łatwiej zapamiętać. Gdy to uczynisz kliknij „NEXT". Rozpocznie się kopiowanie plików.
6. W ostatnim oknie naciśnij przycisk „FINISH", a zakończysz prace Instalatora.

WIDZISZ JAKIE TO PROSTE!!!

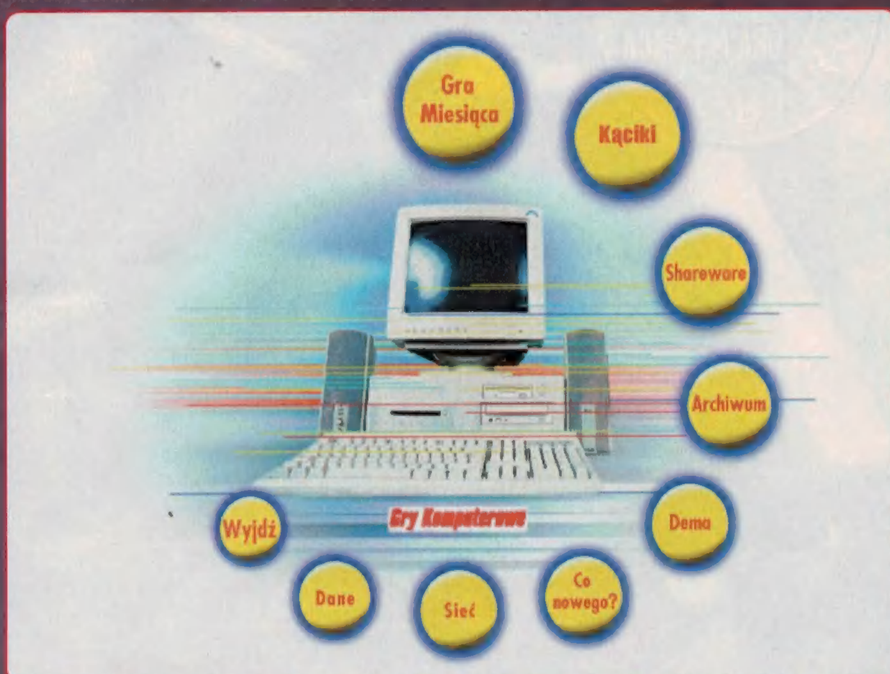
Zapewne teraz chciałbyś uruchomić demo, które zainstalowałeś. Nic prostszego! Odnajdź jego nazwę w menu start i kliknij na nią.

NOWA JAKOŚĆ – PDF

Na naszej płycie zamieściliśmy artykuły w formacie PDF, łatwe do odczytania z ekranu monitora. Aby je odpalić należy:
1. Z katalogu Gkartykuly zainstalować program Acrobat Reader – uruchom plik Ar405eng.Exe
2. Po zakończeniu instalacji kliknij na nazwie wybranego pliku PDF.

W tym numerze zamieściliśmy eksperymentalnie kilka artykułów, które nie zmieściły się w poprzednich numerach Gier Komputerowych. W przyszłości jednak znajdziecie tu zarówno zapowiedzi, recenzje, solucje przygotowywane specjalnie w formie elektronicznej. Pozwoli to na dostarczenie Wam drodzy Czytelnicy więcej materiałów, bez konieczności zwiększania objętości pisma, co z kolei pozwoli nam zachować super niską cenę pisma!

MENU PŁYTY




Max Payne


Aliens vs Predator 2

OPRÓCZ DEM, NA NASZYM CD ZNALAZŁY SIĘ:

Gry Shareware:
- ABDUCTION
- AXY SNAKE
- WIN PAC 2
- PYSOL
- MICRO FLIGHT

PDFy
- Materiały tekstowo-graficzne w formie elektronicznej.



Time Warriors – pełna gra


Worms World Party


Rally Championship Extreme

MAX PAYNE

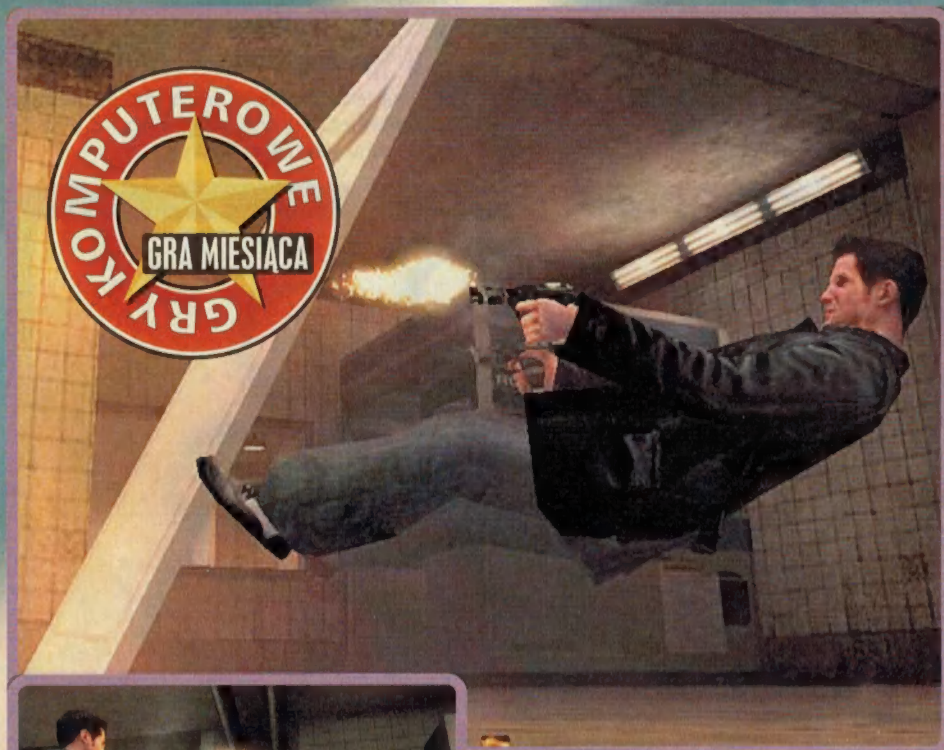
- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.00
- **Strona WWW:** www.maxpayne.com
- **Wydawca:** Take 2
- **Producent:** 3D Realms\Remedy
- **Dystrybucja:** Play-It

Gdyby gry umiały mówić, to „Max Payne" z pewnością powiedziałby nam jak to jest być najlepszą grą akcji w historii gier komputerowych.

Gdybyśmy mieli do czynienia z „normalną" grą na premierę, na którą przyszło nam czekać prawie pięć lat, po czym przeszlibyśmy ją w jeden–dwa dni, to pewnie każdy by się wkurzył. Co jednak, jeżeli mamy do czynienia z rzeczą tak fenomenalną, że po zobaczeniu napisów końcowych jesteśmy usatysfakcjonowani. Niemożliwe? A jednak prawdziwe! „Max Payne" należy do takich gier.

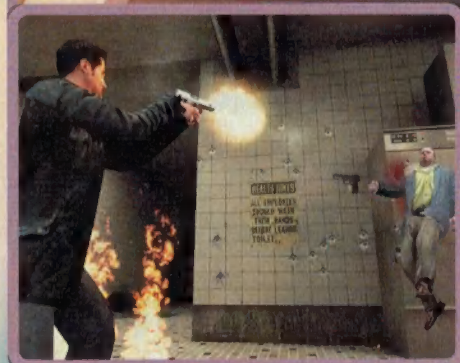
WYMAGANIA

- Procesor Pentium III 450 Mhz
- 96 MB RAM
- 800 MB wolnego miejsca na dysku.
- 16 MB karta graficzna zgodną z DirectX 8
- 16-bitowa karta muzyczna zgodną z DirectX 8
- Zainstalowany pakiet DirectX oraz oczywiście System Windows.



Wielka wrzawa wokół tej produkcji i narastające podniecenie przed premierą znalazły swoje ujście w postaci niezliczonych zapowiedzi, spekulacji we wszystkich pismach branżowych oraz na stronach internetowych. Przyjrzyjmy się więc dokładnie temu tytułowi i odpowiedzmy sobie na pytanie czy to wielkie zamieszanie jest uzasadnione?

„Max Payne" to kipiąca akcją gra TPP (z widokiem zza pleców bohatera), którą pokazano w niewyobrażalnie widowiskowy sposób. Jednak fenomen tego produktu nie leży tylko w efekciarskich sztuczkach grafików. Mamy tu także ciekawą i wciągającą historię przedstawioną w bardzo pomysłowy sposób. Widać to już po samym intro (zajrzyj na nasz CD), będącym tak naprawdę zakończeniem całej przygody. Tę świetnie pomyślaną fabułę tworzą krótkie przerywniki komiksowe. Ich narratorem jest sam Max. Opowiada nam o tym jak bandyci wymordowali jego rodzinę, jak dostał się w szeregi mafii i pracował tam pod tak zwaną „przykrywką". Gra zaczyna się w momencie, gdy główny bohater zostaje zdradzony. Od tej chwili musi uciekać przed żądnymi zemsty i jego śmierci gangsterami oraz rozwścieczonymi policjantami, oskarżającymi go o dziesiątki morderstw. A im bardziej będziemy zagłębiać się w cały ten diabelski spisek, tym większe będzie nasze przerażenie. Zrozumiemy, że Max po prostu miał ogromnego pecha i wdepnął w niezłe bagno. Co ważniej-



JAK GRAĆ

Wersja demo, zamieszczona na naszym krążku, pozwoli Wam skosztować tej wspaniałej gry jaką niewątpliwie jest „Max Payne".

Najważniejsza rzecz, o jakiej musisz wiedzieć przechodząc demo, to możliwość spowalniania czasu. Po szczegóły odsyłam do porad. Leniwym przypominam, że biała klepsydra w lewym dolnym rogu pokazuje ile razy można korzystać z tej zdolności. Jej zasoby odnawiamy zabijając wrogów. Jeżeli więc będziemy korzystać z niej tylko podczas walki, na pewno nigdy jej nie zabraknie.

DOM MAXA

Jest to króciutki epizod, będący wspomnieniami Maxa. Zaczniesz w korytarzu swojej siedziby. Obejrzyj bazgroły na ścianie po lewej, po czym idź odebrać telefon. Wbiegnij schodami na górę i podejdź do drzwi. W pokoju będziesz musiał rozwalić dwóch zbirów. Trzeci czeka na Ciebie w następnym pomieszczeniu. Potraktuj go bezlitośnie, w końcu to on zabił Twoją żonę.

STACJA METRA

W tym miejscu rozpoczyna się właściwa przygoda. Skieruj się do łazienki po lewej. Znajdziesz tam trupa, a w szafkach lekarstwo oraz amunicję. Wróć na zewnątrz i zabij dwóch oponentów. Biegnij schodami na górę, gdzie czekają na Ciebie kolejni dwaj bandyci. Trzeci jest za kratami po lewej przy końcu korytarza. Zejdź na drugi peron i rozwal kolesia z Shotgunem pilnującego schodów na dół. Widzisz zamknięte drzwi, chronione hasłem? Zaraz będziesz musiał tu wrócić. Najpierw jednak mała potyczka. Dwóch przeciwników po prawej ucieknie, więc od razu skup się na kolesiu z obrzynem po lewej. Gdy już zabijesz pozostałych dwóch w pomieszczeniu, do którego uciekli, przeszukaj szafki. Wróć na peron i skieruj się ku drzwiom po lewej. Na wszelki wypadek zapisz stan gry. Pamiętaj, że pilnowany przez bandziora zakładnik musi przeżyć. Zabierz wszystko co znajdziesz i wróć z nim do drzwi wymagających kodu dostępu. Na wszelki wypadek stań gdzieś dalej. Oczyszczenie pokoju kontrolnego metra to najtrudniejszy moment na tym poziomie. Zachowaj grę, weź Shotguna i wpadnij do środka. Od razu w

sze, cała ta sytuacja nie jest nam obojętna. Autorzy gry chcieli, by gracz zżył się ze swoim komputerowym ego. I ta rzecz naprawdę wyszła im znakomicie. Nasz bohater ma swoją osobowość (zobaczcie tylko jakie nosi ciuchy), uczucia, wyraża opinie na różne tematy itd. Nie jest bezduszną (w sensie psychicznym) Larą Croft. I właśnie ten wzmożony nacisk na fabułę, a także wyrazisty zarys psychologiczny postaci jest w tego typu grach bardzo nowatorskim posunięciem. Pozostając przy fabule, grzechem byłoby również nie wspomnieć o klimacie jaki towarzyszy rozgrywce. Widzieliście kiedyś film „Blade Runner"? Wszyscy, którzy oglądali film

Ridleya Scotta „Blade Runner" na pewno wiedzą o co chodzi. Najlepszy przykład to pogoda, przy jakiej rozgrywa się cała akcja. Nagły atak zimy sparaliżował miasto. Mówi się o tym w radiu, telewizji, gadają na ten temat spotkani ludzie, a Max co jakiś czas dorzuca do tego swoje przemyślenia mówiąc np. o lodowym piekle i karze za grzechy. Mimo że nie pada tu ciągle rzęsisty deszcz z „Łowcy Androidów", to i tak klimat jest bardzo mroczny. Choćby dzięki urozmaiceniu miejsca rozgrywki. Opustoszałe metro, osprejowane ciemne zaułki, nieczynna fabryka na odludziu, obskurny hotel, w którym kręcą tanie pornosy, rozlatujące się domy i meliny ćpunów z czymś, co kiedyś zapewne było ludzkimi istotami to tylko nieliczne atrakcje. Nastrój przygnębienia jest wszechobecny.

Choć wciągająca i dobra fabuła jest bardzo ważną częścią produktu, to nie dzięki niej gra zyskała taki rozgłos. Cała ta afera (w pozytywnym tego słowa znaczeniu) dotyczy sposobu przedstawienia akcji. Otóż dostaliśmy wszystko to, co najlepsze z filmów „Matrix", „Desperado" i reżyserskich popisów Johna Woo. Z pierwszego zaczerpnięto możliwość zwalniania czasu – tzw. „Bullet Time". Umieszczona pod prawym przyciskiem myszy opcja pozwala nam zwolnić szybkość akcji. I właśnie wtedy możemy sobie trochę polatać (wykonywać wszelkie nieprawdopodobne odskoki w różne strony, strzelając równocześnie do przeciwników). Inspiracja „Desperado" i obrazami Johna Woo (o jego filmach mówi się, że ludzie więcej tam fruwają niż chodzą) była genialnym posunięciem. W sumie dostaliśmy coś tak wspaniałego, że trudno w to uwierzyć. Całość robi piorunujące wrażenie. Widzimy każdy szczegół ubioru Maxa, który w powolnym tempie płynie w powietrzu ku swoim przeciwnikom. Nad naszymi głowami przelatują świszczące kule oponentów, a my nie pozostajemy im dłużni. Podziurawione ściany, wrogowie „wybuchający" krwią w śmiertelnych spazmach i zagłuszający wszystko ryk broni przy stercie walających się po ziemi łusek. A wszystko to przedstawiono tak, byśmy mogli rozkoszować się każdym elementem. Jak by tego było mało – z „Devil Inside" zapożyczono bardzo fajny pomysł. Przy każdej efektowniejszej śmierci, komputer przerywa akcję i pokazuje nam całe zdarzenie najlepiej, jak tylko może.

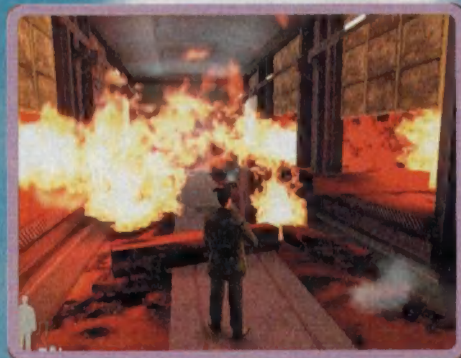
„Max Payne" eksploduje wręcz akcją będącą kwintesencją tego produktu. Sytuacje znane z „Tomb Raidera" nie mają tu miejsca. Coś takiego jak bieganie po korytarzach czy zaułkach i szukanie drogi, na pewno nam nie grozi. Zawsze pozostaje tylko jedna możliwość wyboru (reszta drzwi i przejść jest po prostu zamknięta, zabarykadowana lub pozawalana). Walimy więc do przodu siejąc wokół śmierć i zniszczenie. Naturalne jest, że w tej sytuacji gra obfi-

„MAX PAYNE" TO KIPIĄCA AKCJĄ GRA TPP (Z WIDOKIEM ZZA PLECÓW BOHATERA), KTÓRĄ POKAZANO W NIEWYOBRAŻALNIE WIDOWISKOWY SPOSÓB"

EKRAN GRY



1 – Spowolnienie czasu
2 – Energia
3 – Ilość apteczek
4 – Rodzaj aktualnie używanej broni, oraz ilość naboi do niej.





zwolnionym tempie leć w prawą stronę, gdzie czekają Twoi oponenci. Po zabiciu ich idź do następnego pomieszczenia, w którym musisz przywrócić prąd. Zabierz lekarstwa i zerknij na monitor po prawej. Widzisz pociąg? Musisz teraz do niego wsiąść (jest tam, gdzie odbijałeś zakładnika) i zrobić sobie przejście. Wybiegnij z pociągu i z Shotguna rozwal ostatnich 5 przeciwników. Jeżeli zrobisz to w zwolnionym tempie i z dużej odległości, to najprawdopodobniej nie zostaniesz nawet zraniony. By zakończyć planszę, wejdź w drzwi po lewej.

BANK

Idź przed siebie i wyeliminuj dwóch kolesi. Na schodach czeka na Ciebie kolejnych dwóch. Pobiegnij tunelem i zabij trzech oprychów. Teraz wejdź na górę. Zatrzymaj się w połowie drugich schodów i poczekaj, aż zostanie tylko jeden przeciwnik. Następnie rozwal go i przyjrzyj się drzwiom. By zrobić sobie przejście, będziesz potrzebował detonatora. Zapisz stan gry i pobiegnij na dół. Rozwal dwóch bandytów, a droga do skarbca pilnowanego przez kilku oponentów stanie otworem. Spróbuj wybić wszystkich z korytarza. Jeśli uważasz, że już rządzisz w tę grę, to wpakuj się frontalnie do pomieszczenia. W sumie w samym skarbcu i przed-

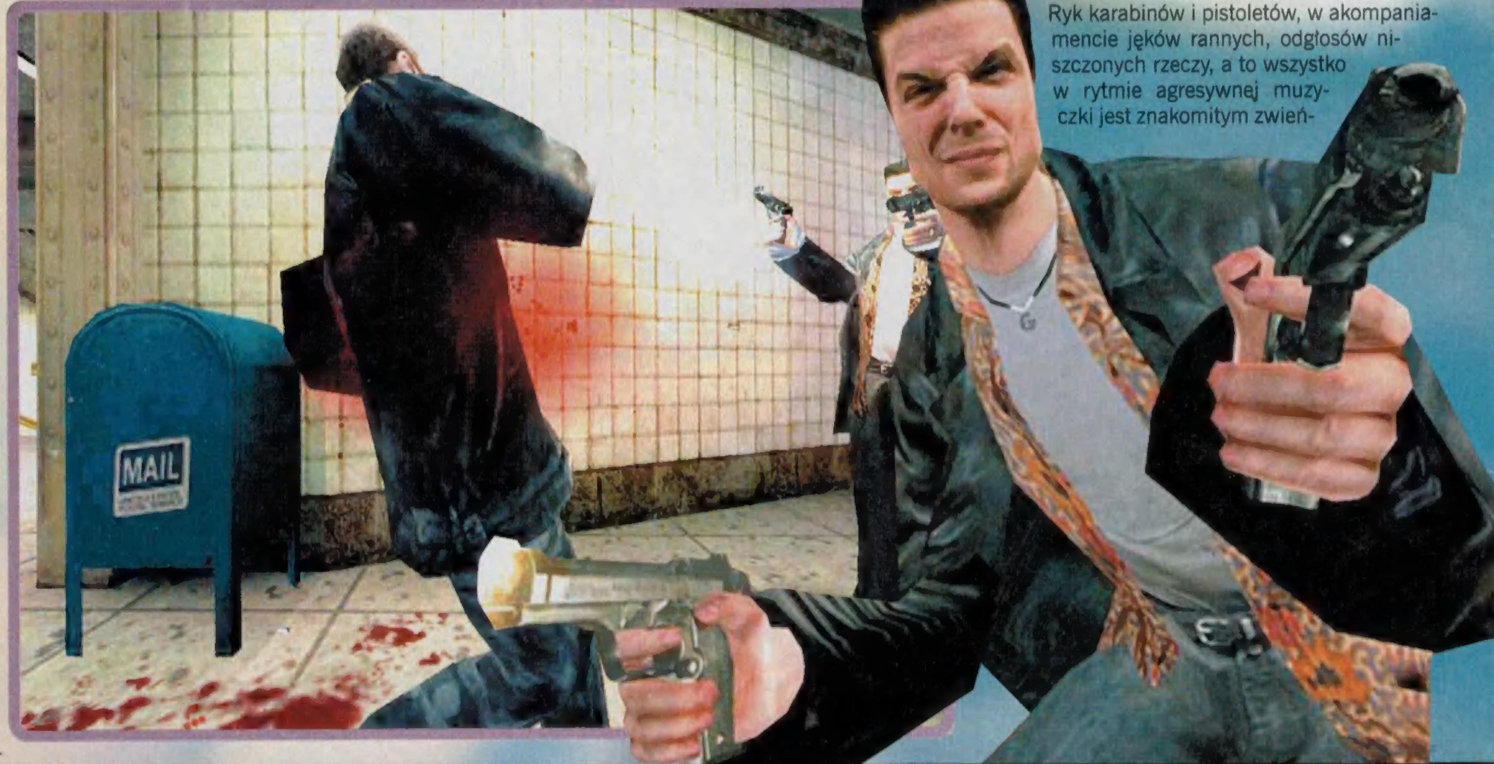
tuje w brutalne sceny. Drastyczne obrazy są tu nieodzowne, gdyż nawiązują do mrocznego klimatu gry, jednocześnie go potęgując. Ludziom wrażliwym i małolatom odradzamy tę grę – jeśli bowiem demko na naszym CD jest dla Was zbyt „ostre", nawet nie myślcie o kupowaniu pełnej wersji, bo to dopiero przedsmak „piekła". Do szerzenia śmierci oddano nam całkiem spory asortyment broni – począwszy od kija bejsbolowego, przez pistolety, Shotguny, Uzi, M16, granatnik, „koktajle Mołotowa", a na snajperce skończywszy. Każda giwera ma inny zasięg, siłę rażenia czy szybkostrzelność. Dlatego stosowanie różnych broni będzie wymagało od nas wykorzystywania rozmaitych schematów działania w zależności od liczby przeciwników. A ci nie są skończonymi idiotami, jak w niektórych grach. Poziom ich sztucznej inteligencji jest dosyć wysoki. Oponenci mogą zaczaić się na nas z Shotgunem przy wejściu do ciemnego pomieszczenia, uciekać przed nami w celu przegrupowania, wychylać się zza barykad, atakować od tyłu w niespodziewanych momentach itd. Wspaniała oprawa graficzna wymaga odpowiedniego sprzętu. O tym, dlaczego minimum to aż PII 450 przekonacie się, gdy spojrzycie na screeny.

„Max Payne" jest grą przebogatą w szczegóły. Wystarczy nacisnąć pauzę podczas przebywania w zwolnionym trybie. Kamera będzie przemieszczać się wokół głównego bohatera, pokazując przy okazji wszystko dookoła niego. Spójrzcie wtedy na twarze ludzi, ubiór Maxa, szczegółowość z jaką oddano broń czy na łuski wylatujące z pistoletów i karabinów. Nie wspomnę tu o dziurach w ścianach robionych przez kule, odpryskujących kawałkach mebli czy efektach ognia i wybuchów. Jedynym słabym punktem są lustra, bo wszystkie one są celowo porozbijane, dlatego na zobaczenie w nich swojego odbicia nie ma co liczyć. Oprawa dźwiękowa również stoi na najwyższym poziomie.



KLAWIATURA

W – do przodu
S – do tyłu
A/D – strafe
Lewy przycisk myszy – strzał
Prawy pycisk myszy – spowolnienie czasu
Spacja – skakanie
Enter – użycie apteczki
Shift – bieg/chód
Wybór broni – 1–6
G – najlepsza broń
R – przeładowanie
C – kucanie
[– następna broń
] – poprzednia broń



Ryk karabinów i pistoletów, w akompaniamencie jęków rannych, odgłosów niszczonych rzeczy, a to wszystko w rytmie agresywnej muzyczki jest znakomitym zwień-

sionku czeka na Ciebie ośmiu bandytów. Gdy już się z nimi uporasz, odbierz telefon. Następnie otwórz po kolei drzwi do obu pomieszczeń. W pierwszym znajdziesz coś, co posunie fabułę naprzód, a w drugim detonator. Wróć do drzwi, które trzeba wysadzić. Ale uważaj, gdy będziesz w połowie schodów, u góry pojawi się trzech wrogów. Załatw ich szybko, bo jeden dysponuje granatem. Jeżeli usłyszysz lecący w dół granat, sam kieruj się tylko i wyłącznie do góry. Po zrobieniu sobie przejścia spotkasz Alexa. Niestety – długo nie porozmawiacie. Nie przejmuj się, jeszcze dorwiesz tego zdrajcę. Teraz jednak rozwal trzech kolesi po prawej i weź lekarstwa z kasy za Tobą. W ostatnim pomieszczeniu spotkasz czterech przyjemniaczków. Wyślij ich do diabła, splądruj apteczkę i otwórz kratę przełącznikiem w budce.



HOTEL

Pierwszy z bossów przyjdzie do Ciebie sam. Po drugiego będziesz musiał pofatygować się już osobiście. Przejrzyj rzeczy leżące na biurku, opróżnij sejf i poczekaj na przyjście spóźnionej odsieczy. Zejdź na dół. Z łazienki weź leki, po czym posłuchaj radia. Wybij szybę i skieruj się do drzwi. Tam czeka na Ciebie trzech gości. Po prostu wpadnij do środka i nakarm ich ołowiem. Znowu na dół. W pokoju po lewej jest jeden koleś, a w następnym lekarstwo schowane w regale. Gdy rozwalisz oponenta oglądającego TV, przybiegną jego dwaj koledzy. Z nimi także się nie baw. Przeszukaj kible i idź do drzwi. Rozwal dwóch patałachów. Odstrzel kłódkę. Przy automacie z Colą stoją dwaj przeciwnicy. Dwóch kolejnych nadbiegnie, gdy usłyszy strzały, wiec uważaj na swoje tyły. Przeszukaj pokoje, po czym skieruj się do jedynych otwartych drzwi. Na zewnątrz spotkasz czterech przeciwników blokujących drogę. Chyba wiesz co trzeba z nimi zrobić? Następnie podejdź do pokoju 313 i szybko oddal się od drzwi. Wewnątrz przejrzyj notatki na biurku. Wróć do holu i wyeliminuj dwóch bandytów. Strzel w piec. Teraz będziesz mógł zaskoczyć swoich przeciwników z góry. W pokoju 216 znajdziesz kolejną część układanki. W szafie z podwójnymi drzwiami jest przejście. Na zewnątrz trzeba już tylko zaopiekować się trzema oprychami i wsiąść do windy. Gratulacje! Właśnie ukończyłeś demo „Max Payne". Niezłe prawda? Aby przeżyć wraz z Maxem kolejne przygody, musisz mieć pełną wersję gry.



czeniem całości. W podsumowaniu muszę stwierdzić, że „Max Payne" jest winny wszelkich stawianych mu zarzutów o zbliżenie się do doskonałości. A całe zamieszanie wokół tego produktu jest uzasadnione. To z pewnością kamień milowy w branży rozrywki elektronicznej. Jest dla gier akcji tym, czym Maradona dla piłki nożnej, a Michael Jordan dla koszykówki. Twór fenomenalny i ciężko mieć do niego jakiekolwiek zastrzeżenia. Oczywiście malkontenci przyczepią się, że gra jest za krótka. Niestety to prawda. Jedyne co pozostaje na osłodę, to dodatkowe tryby utrudniające nam zabawę. Trochę to mało, ale i tak nic nie jest w stanie przyćmić blasku „Max Paynea". Przeniesienie na komputery najlepszych pomysłów z kultowych filmów kina akcji było strzałem w dziesiątkę. Bardzo pomysłowe i nowatorskie zaprezentowanie scen walk jest rzeczą, na której skorzystają wszyscy. Twórcy dostaną upragnioną kasę, my rozrywkę na najwyższym poziomie, a na skostniałym rynku gier zawieje kolejny po „Black & White" powiew świeżości.

PORADNIK

Na pewno gra do długich nie należy (mowa tu o pełnej wersji gry). Przejście jej na podstawowym poziomie nie jest jakimś wielkim wyczynem. Dla wytrwałych i doświadczonych graczy przewidziano dodatkowe tryby, na które warto zwrócić uwagę. Możliwość zabawy na czas podnosi bardzo poprzeczkę i dla wielu osób będzie nie lada wyzwaniem. Polecam wszystkim spróbowania swych sił w tej konkurencji.

TROCHĘ WOLNIEJ, DUŻO BEZPIECZNIEJ

Na swej drodze ku prawdzie i sprawiedliwości, Max spotka całe hordy ludzi niezbyt mu przychylnych. Zawziętość i determinacja z jaką będą chcieli nas wykończyć jest wręcz godna podziwu. Dlatego oprócz dość sporego arsenału do walki z nimi, oddano nam bardzo przydatną zdolność specjalną. Mowa oczywiście o możliwości zwalniania czasu i wykonywaniu przeróżnych akrobatycznych skoków, rzutów na boki, lotów itd. Funkcja umieszczona pod prawym przyciskiem myszy, to kwintesencja gry. Jednak nie zawsze możemy z niej korzystać. Zapas tej zdolności pokazuje biała klepsydra obok stanu zdrowia głównego bohatera. Powiększa się ona za każdego zabitego przeciwnika, więc jeśli będziemy zwalniać czas tylko podczas walki, to na pewno nie musimy się o nic obawiać. W tym specjalnym trybie, Max jest nieśmiertelny. Dwukrotnie przeszedłem grę i jeszcze nigdy nie zginąłem podczas korzystania z tej zdolności. Oczywiście sytuacje, w których wychodziłem z potyczki z zerową energią do rzadkich nie należały (nie umierałem choć pod nogami wybuchały mi granaty). Śmierć czyha na nas tylko w chwilach, gdy wszystko dzieje się w normalnym tempie. Niestety pomiędzy poszczególnymi zwolnieniami czasu zawsze mamy chwile przerwy, a chyba wiadomo, jak przykro coś takiego może się skończyć. Dlatego trzeba umieć skakać i latać sensownie, tak by przykładowo nie lądować pod nogami kolesia z shotgunem. Jest to najważniejsza umiejętność jaką trzeba posiąść. Nawet w locie zawsze mamy możliwość wykonania kilku obrotów. Daje to nam wystarczający przegląd sytuacji, by móc cało wyjść z każdej opresji.

ZAŻYWASZ, PRZEGRYWASZ?

Max podczas swojej krucjaty na pewno wielokrotnie wzbogaci się. Niestety nie duchowo i materialnie, ale w zbędny mu ołów. A nic tak nie skraca życia jak zbyt duża ilość mikroelementów w organizmie. Na szczęście w wielu miejscach znajdziecie lekarstwa (najczęściej po kilka naraz), które poprawiają ć stan zdrowia naszego bohatera. Warto pamiętać, by leczyć się w miejscach, w których nic nam nie grozi (minie parę sekund, zanim leki uzdrowią Maxa). Równie istotny jest jeszcze jeden fakt. Nasz twardziel potrafi sam się regenerować. Oczywiście tylko w małym stopniu (poziom ran nigdy nie przekroczy linii głowy), ale zawsze lepsze to, niż nic.

ŁATWO PRZYSZŁO, ŁATWO POSZŁO

Czy wiecie jakie są trzy najważniejsze przyciski w tej grze? Oprócz strzelania i zwalniania czasu jest to klawisz F5. Dlaczego? Ponieważ to on odpowiada za szybkie zapisywanie gry. A ta opcja będzie Wam wielokrotnie potrzebna, bo bez niej można dość szybko zniechęcić się do tego wspaniałego tytułu. Zapisujcie więc stan gry, jak najczęściej — to bardzo pomaga w szczęśliwym ukończeniu rozgrywki.

W SAMO POŁUDNIE

Z pewnością czasy uczciwych pojedynków jeden na jeden minęły już bezpowrotnie. Szlachetne idee rozstrzygania sporów na głównej ulicy miasta w samo południe poszły już dawno do lamusa. A ponieważ w ,,Max Paynieö jest wszystko to, co na co dzień na ulicach, należy przyzwyczaić się do spotkań raczej grupowych, a nie kameralnych. Oczywiście sytuacje jeden na jeden też będą miały miejsce, ale na pewno rzadziej. W grze przyjdzie walczyć nam z kilkoma typami przeciwników. Będą to między innymi zwykłe oprychy, gangsterzy, elitarne oddziały zabójców na usługach mafii, skorumpowani policjanci, rosyjscy handlarze bronią, oddziały komandosów, agenci korporacji Aesir itd. Każdy przedstawiciel jednej z tych głównych grup ma swoją określoną wytrzymałość i sposób zachowania. Wraz z rozwojem fabuły będziemy mieć do czynienia z coraz wytrzymalszymi wrogami, o coraz lepszym uzbrojeniu i większej precyzji działań. Bardzo dobrym przykładem są strasznie upierdliwe oddziały komandosów. Nie dość, że kolesie potrafią przeżyć nawet i dwa strzały z shotguna, to w dodatku mają bardzo nieprzyjemne sposoby działania jak np. granaty zrzucane po schodach z wyższych pięter, czy frontalnie wejścia przez okna do ciemnych pomieszczeń. Wraz ze spotykaniem nowych rodzajów przeciwników szybko zauważysz, jak zazwyczaj postępują i co należy wtedy zrobić. Na nasz widok wrogowie mogą reagować różnie: uciekać, gonić nas, czy np. zaczaić się gdzieś przy wejściu. Jeżeli widział Cię przeciwnik w drugim pomieszczeniu i nie zaatakował, to najprawdopodobniej będzie czekał gdzieś w rogu pomieszczenia. Oczywiście oprócz zwykłych pionków przyjdzie nam również eliminować ich szefów. Bossa naprawdę nie trudno rozpoznać. Jest on bardzo wytrzymały, dobrze uzbrojony i odgrywa jakąś role w fabule. W walce z nimi zawsze najpierw trzeba wyeliminować obstawę. Podczas potyczek trzeba pamiętać, by zawsze być w ruchu i widzieć wszystkich przeciwników. Na większe grupy najlepiej używać broni szybkostrzelnej takiej, jak podwójne Beretty, Uzi, czy M16. Po za tym wrogów musimy eliminować systematycznie, a nie na zasadzie zranienia jak największej ilości. Do wybranego celu strzelamy zawsze dopóty, dopóki nie zobaczymy, że nie żyje (upuści broń z ręki). Jeżeli chodzi o sprawę amunicji, to dostajemy ją po każdym zabitym, więc generalnie nie ma z nią dużych problemów (nigdy nie zmuszono mnie bym walczył bronią białą). Dodatkowo warto także przeszukiwać szafki i inne tym podobne schowki. W wielu z nich znajdziemy dodatkowe naboje do lepszych giwer.

I to tyle jeśli chodzi o ogólne porady do tej wspaniałej gry. Oczywiście to tylko mała garść najważniejszych informacji. Solucji nie zamieściliśmy bo nie ma to większego sensu. W grze naprawdę ciężko się zgubić. To nie jest ,,Tomb Raiderö, gdzie można godzinami biegać i szukać odpowiedniej drogi. Tu z reguły mamy tylko jedno wyjście i znajdujemy je bez najmniejszego problemu. Po za tym ponad 90% tej gry, to walka. A to jest już jedna wielka improwizacja. Nigdy nie wiadomo jak rozwinie się sytuacja. Trzeba po prostu być przygotowanym na wszystko. No i reagować wystarczająco szybko. Ludziom precyzyjnym, działającym w błyskawicznym tempie towarzyszy chwała i zwycięstwo. Pozostałym quickload, do którego lepiej za łatwo się nie zniechęcać.

Lista dostępnych w grze środków eksterminacji:
— Metalowy pręt - to taki mały dodatek, którego się w ogóle nie używa. Wyposażony w tę broń Max nie może przejść do trybu zwolnionego tempa.
— Kij baseballowy - tak samo jak powyżej, tyle tylko, że będziemy zmuszeni skorzystać z jego usług na początku drugiego rozdziału.
— Desert Eagle - bardzo mocna spluwa mająca tendencje do odrzucania przeciwników. Posiada jednak wielki minus. Jest stanowczo za wolna. Bardzo dobra na jednego lub dwóch przeciwników, z większą liczbą wrogów mogą już być bardzo duże kłopoty.
— Beretta - w porównaniu z poprzednikiem jest dość słaby, jednak jego potęga tkwi w wielkiej szybkości. Dwie Beretty oddadzą nam wiele nieocenionych przysług w trakcie całej gry. Z takim zestawem można spokojnie wyeliminować nawet czterech przeciwników za jednym zamachem.
— Shotgun - broń obecna chyba w każdej tego typu grze. Tu jest taka, jak zawsze. Mocna o dużym polu rażenia, ale nie za szybka. Bardzo przydatna podczas całej zabawy.
— Dwururka - zaliczana do tej samej grupy co Shotgun, jest bronią bardzo silną. Tyle tylko, że po oddaniu dwóch strzałów trzeba ją załadować, co kosztuje nas dużo cennego czasu. Dlatego gdzieś od połowy gry, już jej się nie używa.
— Jackhamer - o wiele lepszy mocniejszy od swoich dwóch poprzedników. Znajdujemy go dość późno i używamy jedynie, gdy chcemy zaoszczędzić troche kul do M16 i Uzi.
— Uzi - najszybsza giwera w grze. Marnuje mnóstwo amunicji, choć na większe grupy przeciwników jest niezastąpiona. Podwójne Uzi, to dwa razy szybciej marnowana amunicja, dwa razy więcej trupów i dwa razy większy problem, by powstrzymać Maxa.
— M16 - najlepsza rzecz, jaka może wpaść w nasze ręce. Piekielnie silna i szybka. Iście apokaliptyczna broń pozwalająca położyć dziesiątki trupów bez zbytniego nadwyrężania stanu zdrowia.
— Granatnik - rzecz idealna na większe grupy przeciwników. Bardzo przydatna w późniejszych częściach gry. Lepiej o niej nie zapominać.
— Granat - ma wyjątkowo małą siłę rażenia. Używany tylko w sytuacjach, w których mamy dużo czasu np. oczyszczanie pomieszczenia.
— Koktajl Mołotowa - od granatu różni się tylko faktem, że zapala przeciwników.
— Snajperka - bardzo podpakowana zabaweczka. Nieważne w jaką część ciała trafimy przeciwnika. Skutek jest zawsze taki sam. Równie efektowna, co efektywna, szkoda tylko, że jest tak mało szans by się nią pobawić.

ALIENS vs PREDATOR 2

- **Premiera:** [illegible] **Cena:** [illegible] **Strona WWW:** [illegible].com/games/aliensvspredator2
- **Wydawca:** Fox [illegible]
- **Producent:** Monolith
- **Dystrybucja:** [illegible]

WYMAGANIA

- Procesor Pentium III 450 Mhz
- 128 MB RAM
- 100 MB wolnego miejsca na dysku i dodatkowo 200 MB w czasie samej instalacji.
- 16-megabajtowa karta graficzna zgodna z DirectX 8
- 16-bitowa karta muzyczna zgodna z DirectX 8
- Zainstalowany pakiet DirectX oraz oczywiście System Windows.

USTAWIENIA

Zanim przystąpisz do zabawy, na pewno chciałbyś poustawiać to i owo. Zacznij klikając w menu w przycisk OPTIONS. Potem przejdź do GAME, gdzie będziesz mógł zadecydować czy Twoja postać ma cały czas biegać, czy raczej przechadzać się dostojnym krokiem. Możesz również włączyć/wyłączyć napisy, krew i parę innych rzeczy. Teraz przejdź do GRAPHICS – tu zadecydujesz o ustawieniach graficznych i wyciśniesz ze swojej karty graficznej, co się da. Możesz m.in. zmienić rozdzielczość, dodać cienie, zwiększyć ilość efektów i tekstur (przesuwaj suwaki na odpowiednich paskach). Pozostaje jeszcze panel SOUNDS – w nim ustawisz parametry związane z dźwiękiem. Możesz wyregulować głośność muzyki, odgłosów i jakość dźwięków. Gdy zadecydowałeś już o wszystkim i stałeś się prawdziwym panem zabawy, możesz w końcu przystąpić do rozgrywki. Wróć do menu głównego i zdecyduj się na opcję SINGLE PLAYER (Jeden gracz). Potem wybierz MARINE (jedyna dostępna postać) i ustal poziom trudności na EASY (Łatwy). Teraz pozostaje już jedynie kliknąć na przycisku LAUNCH, a gra się rozpocznie.

Zanim zagłębisz się w zamieszczone na naszym krążku demo tej przerażającej gry, warto kilka słów poświęcić jej historii. „AvP 2" jest kontynuacją znakomitej gry FPP z 1999 roku, a oba tytuły nawiązują pośrednio do dwóch serii filmowych. Jak nietrudno się domyślić, owe serie filmowe to Alien (4 filmy jak do tej pory) i Predator (2 filmy). W pełnej wersji gry gracz będzie miał możliwość wcielenia się w jedną z trzech postaci (Aliena, Predatora lub Marine'a) i zapolowania na pozostałe. „AvP 2" to jakby trzy gry w jednej, bowiem każdy z bohaterów zaczyna w innym miejscu i ma inne umiejętności. Obcy na przykład jest niezwykle zwinny, potrafi chodzić po ścianach i sufitach, a w jego ciałku płynie żrący kwas. W stosunku do poprzedniej wersji gry, która swój triumf zawdzięcza niesamowitemu, mrocznemu klimatowi zaszczucia, zmieniło się sporo, ale na szczęście na lepsze. Po pierwsze pozostał wspaniały klimat grozy i strachu. Po drugie autorzy zdecydowali się na ściślejsze powiązanie fabuły z zachodzącymi na ekranie monitora wywiadami. Jako Marine nie ratujesz już świata w pojedynkę, ale działasz w kooperacji z resztą oddziału. Po trzecie dorzucono bohaterom nieco sprzętu bojowego i trochę nowego wyposażenia (Marine może posługiwać się np. lampą naramienną, a także zestawem do hackowania systemów zabezpieczeń, który umożliwi mu dostęp do wielu pomieszczeń). Po czwarte wreszcie poprawiono grafikę i efekty specjalne. Gra działa w oparciu o znakomity „silnik graficzny" firmy Monolith (zwany LithTech 2.5), który może wygenerować jednocześnie wiele dynamicznych źródeł światła (nawet osobliwe oświetlenia wody, robiące naprawdę niesamowite wraże-





JAK GRAĆ

Zaczynasz w ciemnym korytarzu z nożykiem w drżącej dłoni. Wciśnij „TAB", a dowiesz się, że należy zlokalizować i aktywować system w pomieszczeniu Security Control Room. [illegible] wywołując szybsze bicie serca. Zmień zatem broń na coś pewniejszego. Naciśnij 2, a w Twoim ręku pojawi się pistolet. Uważaj, bo masz tylko 3 magazynki (po 12 naboi każdy). Pora ruszać. Znajdujesz się na pierwszym poziomie bazy. Skieruj się w lewo przez na wpół otwartą śluzę. Otworzysz ją, [illegible] „E". Za drzwiami skręć w lewo. Bądź przygotowany na to, że platforma, po której stoisz, nagle się pochyli. Otwórz śluzę po prawej stronie. Słyszałeś pukanie i widziałeś te białe [illegible] na czujniku? Tak – to [illegible], ale na razie nie [illegible] ją. Otwórz kolejną śluzę i przejdź dalej, aż zjedziesz na poziom drugi. Skieruj się prosto i skręć w korytarz po prawej. Znajdziesz tam pancerz – przyda się na pewno. W pomieszczeniu, w którym jesteś, znajduje się [illegible] nią, [illegible] spadnij, [illegible] niżej. W ten sposób nie stracisz energii. Wyjdź na korytarz i skieruj się w pra-





EKRAN GRY

1 – [illegible] ruchu
2 – ilość magazynków i [illegible]
3 – ilość flar
4 – energia
5 – zbroja



[illegible] – [illegible] ekranu i [illegible] w zależności od [illegible] w co celujesz [illegible]. Jeśli [illegible] się na zielono, możesz [illegible] drzwi, przełączyć [illegible] lub [illegible]. [illegible] wówczas klawisz „E". Jeżeli natomiast [illegible] wnik zaświeci się na żółto, [illegible] że w tym miejscu możesz użyć zestawu do [illegible] „H".

Komunikator – Znajduje się w centrum górnego paska ekranu. Jeśli [illegible] oznacza to, że masz nowe zadania do wykonania. [illegible] je [illegible] bez [illegible] sensu. Naciśnij zatem klawisz „[illegible]".

Lampa naramienna – Włączasz i wyłączasz ją klawiszem „X", ale pamiętaj, aby używać jej z umiarem, bo akumulatorki nie wystarczą na długo, a potem [illegible].

Wskaźnik zdrowia i pancerza – umieszczone są w górnym lewym rogu i zawsze [illegible] je na oku. W [illegible] moc pancerza i [illegible] zdrowia.

[illegible] – [illegible] w lewym [illegible] rogu pokazuje [illegible] obiektów [illegible] Ciebie. To właśnie to [illegible] tak [illegible] się skórkę na całym ciele. Jest jednak [illegible] teczne. Pozwala [illegible] obecność Obcych. Działa na 30 metrów [illegible] jest się czasami [illegible].

Wskaźnik amunicji – Znajduje się w prawym [illegible] rogu. Pierwsza cyfra pokazuje, ile masz jeszcze magazynków, a druga [illegible] w załadowanym magazynku.

Nóż – Niby [illegible] kozik, ale na Obcych [illegible] mało skuteczny. Lepiej od razu zmienić na coś mocniejszego.

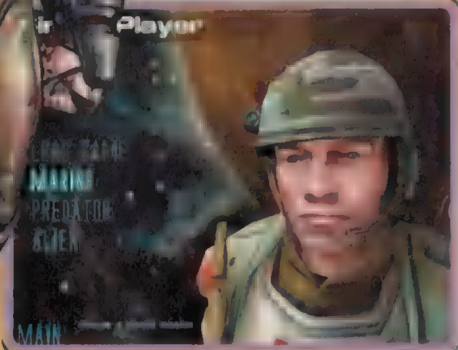
Pistolet – Choć całej hordy [illegible] z [illegible] nie [illegible], to jednak jest [illegible] od [illegible]. I ty [illegible] jego zimno.

Shotgun – [illegible] go w jednym z korytarzy [illegible]. Ma [illegible] moc i może już [illegible]. Możesz [illegible] a [illegible] czasz się między nimi prawym klawiszem myszy.

Pulse Rifle – Prawdziwa rakieta! Wali [illegible] seriami z [illegible], a [illegible] w alternatywnym [illegible] miotanie [illegible].

„AVP 2" JEST KONTYNUACJĄ ZNAKOMITEJ GRY FPP Z 1999 ROKU, A OBA TYTUŁY NAWIĄZUJĄ POŚREDNIO DO DWÓCH SERII FILMOWYCH"

nie), wspaniałe i efektowne wybuchy oraz niezwykle szczegółową grafikę pomieszczeń i postaci. „Gry komputerowe" wieszczą grze duży sukces! Demo „Aliens Vs Predator 2" zawiera niewielką część misji dla pojedynczego gracza. Możesz wcielić się w postać dzielnego i nieustraszonego Marines,



który odważnie stawia czoła całej hordzie Obcych. Do Twojej dyspozycji oddano przestronne korytarze i duszne kanały wentylacyjne pewnej bazy kosmicznej, w której zagnieździli się kosmiczni mordercy. Tym razem to Ty będziesz musiał na nich zapolować – w przeciwnym wypadku oni zapolują na Ciebie. Do Twojej dyspozycji oddano kilka narzędzi zagłady i urządzenie pozwalające hakować systemy kontrolne. Zapowiada się naprawdę znakomita zabawa i krwawa jatka!

KLAWIATURA

[illegible] w demo „Aliens Vs Predator 2" [illegible] sterować [illegible] z klawiatury. [illegible] klawisze są bardzo [illegible] możesz je jednak zmienić [illegible] w opcji CONTROLS). Oto lista [illegible] klawiszy:

W – do przodu
S – do tyłu
A – [illegible] w lewo
D – krok w prawo
[illegible] Shift – [illegible] (musisz przytrzymać [illegible] W lub S)
[illegible] – skok
Lewy przycisk myszy – strzał
Prawy przycisk myszy – alternatywne użycie broni (gdy jest taka możliwość)
E – użycie przedmiotu
TAB – [illegible]
Q – następna broń
Z – poprzednia broń
[illegible] – [illegible]
F – rzucenie flary
R – przeładowanie broni
H – użycie zestawu do hackowania
X – włączenie/wył. lampy (uważaj, bo akumulatory wystarczają na krótko i [illegible])
[illegible] – [illegible] się





wo. Znajdziesz [illegible] amunicji. Ponieważ dalej nie przejdziesz, zawróć i idź w drugą stronę korytarza. Cały czas zdążaj tak jak prowadzi korytarz. [illegible] śluz znajdziesz Shotguna. Nie [illegible] jesteś już przy pomieszczeniu „Security Control Room". W [illegible] znajduje się [illegible]. Podejdź się do niego ze [illegible] narzędziem do hackowania ("H"). Właśnie włączyłeś system zasilania. Za kilka sekund z [illegible] za Tobą wyskoczy obcy. Rozwal go i poczekaj na dwóch kolejnych. Ostatni z nich wyjdzie się z tunelu wentylacyjnego. Wejście do



niego znajduje się za [illegible] po lewej stronie. [illegible] się tam wejść, prawda? [illegible] Ja też się bałem, ale nie ma innej drogi. Wskakuj zatem w [illegible] korytarz i od tej chwili radź sobie sam.

RALLY CHAMPIO

● **Premiera:** Październik ● **Cena:** 99 zł ● **Strona WWW:** [illegible] ● **Dystrybucja:** LEM
● **Wydawca:** [illegible]
● **Producent:** Warthog





O to kolejna część ze wspaniałej serii rajdowej „Rally Championship". Wszystkie poprzedniczki zapamiętaliśmy jako bardzo realistyczne, starannie wykonane symulatory ze świetną grafiką. Nie inaczej jest w tym przypadku, choć autorzy postanowili trochę uprościć rozgrywkę. Trasy będą szersze, a sterowanie samochodem bardziej „miękkie" (przypominające to, z czym mieliśmy do czynienia w „Colin McRae Rally"). Uproszczenie gry wynika z tego, że część graczy uważała poprzednią część „Rally Championship" za zbyt trudną. Czy to dobry pomysł? Zobaczymy, a tym czasem przedstawiamy Wam trochę faktów, dotyczących pełnej wersji. Dostępne będą 24 odcinki specjalne w trybie symulacyjnym i 12 w trybie arcade. Autorzy postanowili odejść od reguły umieszczania w grze tylko angielskich OS'ów. Oznacza to, że w tej wersji będziemy mogli jeździć także po USA, Afryce i trasach arktycznych. Podobnie, jak w poprzednich częściach, tak i tutaj dostaniemy do swej dyspozycji dość pokaźną (jak na grę rajdową) liczbę samochodów – 28. Wśród nich, oprócz najnowszych wózków, można będzie znaleźć trochę klasyków, takich jak nieśmiertelny Mini Morris czy Audi Quattro. Warte uwagi są takie ciekawostki, jak zawarty w grze edytor pilota (możliwość podkładania własnego głosu) czy wątek ekonomiczny, pozwalający decydować o wydatkach naszego teamu. Zmieniła się także fizyka zachowania samochodu. Autorzy obiecują, że teraz będzie można wprowadzać samochód w nadsterowność nie tylko za pośrednictwem hamulca ręcznego, ale także odpowiednio operując pedałem gazu. Kolejną modyfikacją jest to, że krzaczki i mniejsze drzewka nie stanowią już dla naszego wozu przeszkody o randze betonowej ściany (a tak to niestety często bywa w grach rajdowych). Skoro już jesteśmy przy przeszkodach – karoseria naszej bryki stanie się bardziej podatna na wszelkie wgniecenia, zarysowania i wstrząsy. Żeby otoczenie trasy nie było zbyt

WYMAGANIA

- Procesor Pentium II 233 Mhz
- 64 MB RAM
- 100 MB wolnego miejsca na dysku.
- 8-megabajtowa karta graficzna zgodna z DirectX 8
- 16-bitowa karta muzyczna zgodna z DirectX 8
- Zainstalowany pakiet DirectX oraz oczywiście System Windows.

KLAWIATURA

kursory góra/dół – przyśpieszanie/hamowanie
kursor w dół po zahamowaniu – bieg wsteczny
kursory prawo/lewo – skręt prawo/lewo
1 – przełączanie widoków
P – pauza w trakcie gry

„UPROSZCZENIE GRY WYNIKA Z TEGO, ŻE NIEKTÓRZY GRACZE UZNALI POPRZEDNIĄ CZĘŚĆ „RALLY CHAMPIONSHIP" ZA ZBYT TRUDNĄ"



JAK GRAĆ

● W demie dostępna jest tylko jedna trasa i jeden samochód. Na trasie przeważa nawierzchnia szutrowa, po której jedziemy samochodem napędzanym na obie osie. Oznacza to, że wóz bardzo często będzie wpadał w nadsterowność (czyli „uciekanie" tyłu na zewnątrz zakrętu). Dzięki temu, że samochód ma napęd na cztery koła, używanie hamulca ręcznego możemy ograniczyć w zasadzie tylko do zakrętów, których kąt przekracza 90 stopni. Przed łagodniejszymi zakrętami należy po prostu zwyczajnie wyhamować, a sam zakręt pokonywać odpowiednio operując gazem. Pamiętajcie, że im więcej gazu dodacie, tym tył bardziej będzie uciekał na bok. Jest to sytuacja podobna do tej, która występuje podczas używania hamulca ręcznego – dużo mniej skuteczna, ale bardziej bezpieczna. Po szybkim pokonaniu zakrętu, w którym samochód wpadnie w nadsterowność, konieczne jest „odbicie" kierownicą w drugą stronę, żeby wóz wrócił na prawidłowy tor jazdy. Pamiętajcie, że w „Rally Championship Extreme" samochód niszczy się dużo bardziej niż w poprzednich częściach, tak więc za wszelką cenę starajcie się unikać kontaktu z drzewami, ogrodzeniami i innymi przeszkodami. Do szybkiego i bezproblemowego pokonania odcinka specjalnego niezbędne jest obserwowanie wskazówek pilota, dotyczących przejazdu i pojawiających się w górnej części ekranu. Należy pamiętać, że kilkanaście lub kilkadziesiąt metrów np. za „hopą" samochód traci całkowicie kontakt z podłożem i kiero-





NSHIP EXTREME

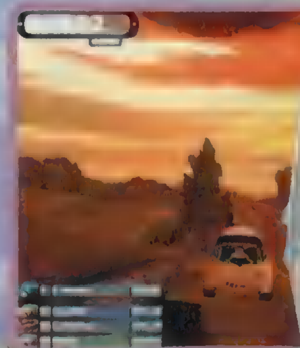


EKRAN GRY

1. Czas wyświetlany tutaj oznacza karę czasową. W tym demie kara zostanie nałożona w wyniku falstartu. Falstart oznacza że [illegible] 5 sekund [illegible] kara zostanie [illegible]
2. Czas etapu.
3. Symbole informacji podawanych przez pilota
4. Wskaźnik [illegible]
5. Obrotomierz, w środku [illegible] również [illegible] bieg oraz wskaźnik gazu.
6. Szybkościomierz
7. Informacja o graczu (nazwa, typ samochodu, ostatni międzyczas)

z naszym numerem, a więc na początku października. To tyle, co możemy w tym momencie powiedzieć o pełnej wersji. A dopóki się w takową nie zaopatrzycie, polecamy zamieszczone na naszym krążku demo.

nudne, autorzy zadbali o trójwymiarowych kibiców (ale wciąż, niestety, nieruchomych) czy latające tu i ówdzie kolorowe balony. W polskiej wersji językowej w roli pilota (podobnie jak poprzednio) wystąpi Maciej Wisławski. Gra powinna trafić do sklepów równolegle



wanie jest nim niemożliwe (a co jeśli za „hopą" jest zakręt?). Ma-



my nadzieję, że demko zamieszczone na naszym krążku będzie dobrą wprawką przed pełną wersją gry.



WORMS WORLD PARTY

- **Premiera:** już jest
- **Cena:** [illegible]
- **Strona WWW:** www.team17.com
- **Wydawca:** Titus [illegible]
- **Producent:** Team 17
- **Dystrybucja:** CD Projekt

Jeśli wciąż nie macie dość robaków, to powinniście zainteresować się tym tytułem. Czeka Was prawdziwa, światowa impreza! Dwa lata temu mieliśmy możliwość pograć w „Worms Armageddon". Była ona dość znaczącym krokiem naprzód w stosunku do trzeciej części serii. Obecnie dostajemy do rąk „Worms World Party", która już niestety nie jest takim przełomem. Tak naprawdę to właściwie ta sama gra, rozbudowana jedynie o kilka nowych opcji. Czy warto więc wydawać kolejne pieniądze na coś, co już w zasadzie widzieliśmy? Na to i inne pytania postaram się odpowiedzieć w tej recenzji.

Idea walk robaków zrodziła się w umysłach autorów już bardzo dawno, jeszcze za czasów Amigi (patrz ramka GDZIEŚ JUŻ TO WIDZIAŁEM), ale dopiero na PC w pełni rozwinęła swoje skrzydła. Pomysł jest prosty jak drut – kierowana przez Ciebie drużyna robaków musi pokonać inne zespoły i pozostać sama na placu boju. W jaki sposób tego dokonasz zależy już tylko od Ciebie, ale wiedz, że nie ma praktycznie żadnych reguł. Dostajemy w swoje ręce ogromny arsenał broni, dzięki której mamy rozprawić się z przeciwnikiem. W tym przypadku chyba najbardziej widać postęp, bowiem w każdej kolejnej części gry autorzy dokładają nowe zabawki do i tak już sporego arsenału. Mamy więc broń palną (karabiny, pistolety, strzelby), rakietową (bazooki, moździerze, rakiety kierowane), wybuchową (miny, dynamit, kilka rodzajów granatów), a także broń masowego rażenia (napalm, atak rakietowy, stado wściekłych krów, betonowy osioł) i wiele innych. Kilka z nich to całkiem śmieszne wynalazki, jak staruszka napakowana dynamitem, kij baseball'owy, super–owca czy bomba bananowa. Łącznie mamy ich około 40, dzięki czemu każdy może wybrać coś dla siebie. Tu jednak zaczyna się problem. Chodzi o to, że większość broni jest mało praktyczna i tak naprawdę to najczęściej używamy tylko kilku do kilkunastu rodzajów. Reszta leży odłogiem, bo albo nie są zbytnio szkodliwe (zabierają mało energii, niosą ze sobą niebezpieczeństwo trafienia samego siebie itp.), albo nie ma możliwości użycia ich w konkretnej sytuacji. Autorzy w pewnym momencie zagubili się i zaczęli robić po kilka rodzajów podobnych do siebie broni, np. superowca i latający gołąb.

Kolejną sprawą jest spora liczba trybów rozgrywki. Możemy zmierzyć





WYMAGANIA

- Procesor Pentium 100 Mhz
- 32 MB RAM
- 340 MB wolnego miejsca na dysku.
- 8 MB karta graficzna zgodna z DirectX 7
- 16-bitowa karta muzyczna zgodna z DirectX 7
- Zainstalowany pakiet DirectX oraz oczywiście System Windows.

JUŻ TO WIDZIAŁEM...

Seria gierek o robalach ma bardzo długą tradycję, sięgającą jeszcze czasów panowania Amigi. Pamiętam, że kiedyś wydano ją tylko na tę platformę, więc była to jedna z gier, którymi my, Amigowcy (kiedyś posiadałem Amigę i bardzo ją lubiłem, do dziś uważam, że to świetna maszynka), mieliśmy się czym chwalić przed PC'towcami. Potem już wyszły kolejne wydania tej gry na PC, aż w końcu od czasów „Worms 2" wszystkie następne części wychodziły tylko na klony. Za to opisywana obecnie WWP ukaże się też na GBC, PlayStation 2 i DC.

JAK GRAĆ

Gra polega przede wszystkim na odpowiednim wymierzeniu kąta i siły wystrzeliwanego pocisku. Komputer ma nad nami tę przewagę, że potrafi to wszystko obliczyć, a my musimy posługiwać się tylko naszą intuicją i wyobraźnią. My mamy jednak jeszcze jedną bardzo ważną zaletę – inteligencję i umiejętność strategicznego myślenia. I tylko dzięki temu możemy wygrać rozgrywkę z maszyną. Przykładowo w miejscach trudno dostępnych, gdzie posłanie jakiegokolwiek pocisku byłoby trudne, powinniśmy stosować pewne i silne „metody" eksterminacji przeciwnika, jak nalot czy zrzut napalmu. Pamiętajmy jednak, że wszystkich rodzajów broni mamy ściśle ograniczoną ilość, więc nie można czynić kroków nieprzemyślanych. Często warto użyć młota pneumatycznego albo urządzenia pozwalającego wywiercić się w ścianę. Taki tymczasowy „okop" powoduje, że komputer głupieje i nie wie jak wyciągnąć nas z niedostępnego miejsca. To daje nam czas na obmyślenie strategii i szansę na to, że komputer zrobi jakiś głupi krok. Wykorzystajmy też naturalne predyspozycje terenu. Jeśli np. w jakimś miejscu podłoże pod robakiem przeciwnika jest cienkie, to można spróbować przebić je jakimś pociskiem – wtedy wrogi robal zleci do wody. Podobnie można wykorzystywać siłę odrzutu – nawet jeśli jeden pocisk z bazooki nie zabije przeciwnika, to może go np. zepchnąć w otchłań. Te podstawowe wskazówki tyczą się głównie gry single – player, ale z powodzeniem mogą być stosowane podczas gry na dwóch graczy. Powodzenie w grze i sposób poprowadzenia rozgrywki zależy jednak od Ciebie Drogi Graczu. Powodzenia!







EKRAN GRY

1. Czas trwania tury
2. Kierunek i siła wiatru
3. Informacje o graczach

ŚWIATOWA IMPREZKA

Po raz pierwszy w tej serii dano nam możliwość gry w sieci. Jest to ciekawy pomysł, gdyż nie każdy ma możliwość zaproszenia innych żywych graczy przed ekran monitora, a nawet jeśli już, to wielu się przed nim nie zmieści. Inna sprawa, że często dopiero poznajemy zasady danego programu, przez co przydaliby się nam gracze na naszym poziomie zaawansowania. Autorzy pomyśleli i o tym, stosując strefy dla początkujących i doświadczonych. Połączenie z siecią nie jest trudne, a gra się całkiem przyjemnie nawet na modemie (nie uświadczymy tu raczej lagów, tak bardzo utrudniających życie graczom strzelanin FPP czy RTS'ów). Z drugiej strony nie ma dużo chętnych do grania w WWP, bo moda na robale przeminęła już dość dawno. A może się mylę...



„WARTO ZWRÓCIĆ UWAGĘ NA MISJE TRENINGOWE – STRZELAMY TAM DO NIERUCHOMYCH CELÓW, JEDNOCZEŚNIE UCZĄC SIĘ POSŁUGIWANIA PODSTAWOWYMI RODZAJAMI UZBROJENIA"

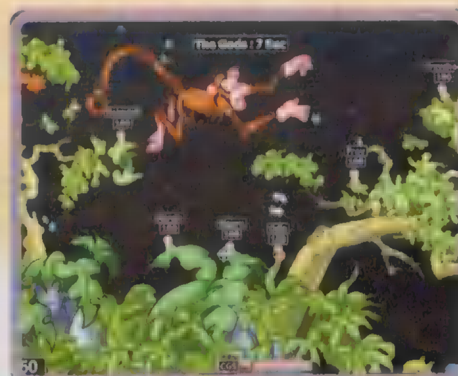


się z kolegą/koleżanką na jednym ekranie, a także w Internecie z graczami z całego świata. Co ciekawe, to rozgrywki w Internecie podzielone są na strefy dla początkujących i zaawansowanych. Przez to nie powinno być problemów z szybkimi zgonami nowych graczy. Warto też zwrócić uwagę na misje treningowe – strzelamy tam do nieruchomych celów, jednocześnie ucząc się posługiwania podstawowymi rodzajami uzbrojenia. Są też w końcu misje dla jednego gracza. Mają one swoje niewątpliwe zalety, jak choćby ciekawie zaplanowane zadania do wykonania. Naprawdę trzeba pogłówkować, aby je ukończyć. Tu też pojawia się duży problem. Już pierwsza misja jest koszmarnie trudna, co może zniechęcić początkujących do dalszych prób. Poziom trudności powinien rosnąć systematycznie, a nie powodować frustracji i wściekłości gracza.

Grafika to kolejny element, który praktycznie nie uległ zmianie od czasu wydania poprzedniej części gry. Co prawda dodano kilka nowych plansz do rozgrywki, ale reszta wygląda identycznie. Trochę za to ruszyło się w kwestii udźwiękowienia – doszło parę efektów specjalnych, muzyczek i okrzyków bojowych. Postarano się także stworzyć Wormopedię, zbiór haseł dotyczących uzbrojenia i ciekawostek związanych z grą – znajdziemy tam sporo interesujących szczegółów i ilustracji. Nie można zapomnieć także o edytorze terenu, który pozwala stworzyć teren naszych marzeń i rozegrać na nim śmiertelny pojedynek (moim ulubionym jest niewielka kostka na środku ekranu, pusta w środku – jedna bomba i wszystkie robaczki giną!). Wszystko to jednak szczegóły, nie mające dużego wpływu na wrażenie, że już to gdzieś wcześniej widziałeś.

KLAWIATURA

Mouse – przewiń planszę
Lewy przycisk myszy – wybór broni/wybierz cel dla samonaprowadzającego pocisku
Prawy przycisk – pokazanie/ukrycie panel uzbrojenia
Kursor w lewo – idz robalem w lewo
Kursor w prawo – idź robalem w prawo
Enter – Skok do przodu
2x Enter – Skok do tyłu
BACKSPACE – skok do góry
2X BACKSPACE – zrobienie salta w tył
Kursor w górę – zmniejsza długośc lini/sterowanie plecakiem
Kursor w dół – zwiększa długośc liny
SPACEBAR – strzał/Robal puszcza linę
ESC – wyjście
+/- – zwiększenie/zmniejszenie siły uderzenia
Set Bounce type on projectiles
1–5 – np. wybór ilości szalonych lotów
TAB – Wybór robala
R – powtórka
S – powtórka w zwolnionym tempie
F1 – F12 – wybór broni
DELETE – ustawienie informacji o robalach
INSERT – zmiana detali w grafice

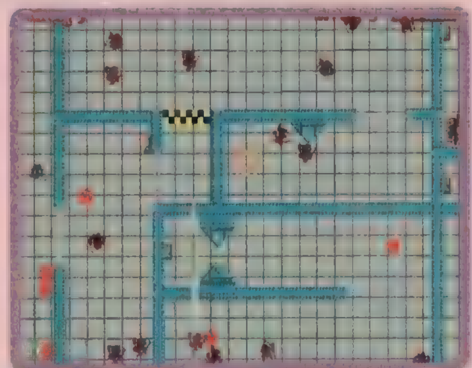


Tak więc mimo kilku poprawek i dodatków, jest to bardzo podobna do poprzedniej gra. Fani serii na pewno sięgną po nią bez wahania, podobnie jak gracze, którzy nigdy z robalami się nie zetknęli. Reszta może sobie ten tytuł spokojnie darować. Nie chciałbym, aby ktoś zrozumiał, że WWP to gra przeciętna. Ona po prostu nie robi już takiego wrażenia, jak jej poprzedniczki.

Wymagania: Procesor 486 DX2/66 MHz, Windows 9x, Me, NT 4.0, Karta graficzna z 4MB pamięci, 16 MB pamięci RAM

ABDUCTION

„Abduction" to prościutka gra zręcznościowa z gatunku określanego mianem labiryntówek. Nazwa pochodzi od tego, że twój bohater (w tym przypadku żołnierz sił specjalnych) ma do przejścia labirynt pełen niebezpieczeństw i pułapek. Widzisz swoją postać z góry. To roste chłopisko dzielnie wywijające rękoma i uzbrojone w broń plazmatyczną. Pytanie – co robi w tym labiryncie i jak masz pomóc mu się stąd wydostać. Otóż na planetę zwaną Ziemia natknęli się kosmici, a ponieważ z natury byli dość rozrywkowi postanowili ją zniszczyć – ot tak, dla zabawy. Ich herszt przysłał zatem całe zastępy swoich żołnierzy, podobnych nieco z wyglądu do rosłych karaluchów. Rozplenili się po Ziemi i wielu bazach wojskowych. Właśnie w jednej z takich baz znalazłeś się Ty i musisz stawić czoła wrogom. Nie będzie łatwo. Do przebycia czeka na Ciebie wiele etapów, a do rozwalenia setki przeciwników. Liczyć się będzie szybka ręka i celne oko. Będziesz musiał torować sobie przejście do kolejnych pomieszczeń otwierając śluzy i bramy (każda ma jakiś kolor, wystarczy odnaleźć przełącznik, tak samo pokolorowany i strzelić do niego, a brama się otworzy). W czasie swojej wycieczki musisz jeszcze pamiętać, aby mieć oko na pasek energii życiowej (na górze po prawej). Masz tylko 3 życia, a w zetknięciu z obcym, pasek przejawia silną tendencje do skracania się. Lepiej zatem zamienić obcego w krwawą plamę, zanim się do niego zbliżysz. Z lewej strony ekranu znajduje się liczba, która informuje o ilości wrogów, którą zgładziłeś. Ona z pewnością podniesie cię na duchu. Pamiętaj – dowództwo sił zbrojnych całej planety liczy na twą odwagę, doświadczenie i honor! Nie zawal roboty!



KLAWIATURA

Kursory – ruch postaci w czterech kierunkach (przytrzymanie dwóch klawiszy na raz porusza postać po skosie)
CTRL – strzał z broni plazmowej
ALT – Pauza

Wymagania: Pentium 200 MHz, Windows 9x, Me, 2000, Karta graficzna zgodna z DirectX 7.0, 32 MB pamięci RAM

AXY SNAKE

Jest to trójwymiarowa gra zręcznościowa bazującą na pomyśle słynnej na całym świecie (także w telefonach komórkowych) grze „Snake" (Wąż). Autorzy dając grze nowy wymiar, nadali grze nie tylko nową, ciekawszą formę, ale również głębszy sens. Gracz steruje wielkim, żarłocznym wężem na ograniczonym obszarze pełnym murów, ścian, blokad i złych stworów. Wąż jest bardzo głodny i ma tę właściwość, że gdy połknie coś zjadliwego przybiera na wadze, a właściwe na długości. Na kolorowych i różnorodnych planszach autorzy zostawili dla węża kupę smakołyków. Są grzyby, jabłka, wiśnie i inne pyszności a jedynym zadaniem gracza jest tak pokierować wężem, aby zjadł to co lubi, a nie to co mu szkodzi (bo w takiej sytuacji ... zwymiotuje). Gdy nasz podopieczny nażre się już do syta i osiągnie określoną długość (właściwą dla każdego etapu) na planszy pojawi się świecący kluczyk, który też należy schrupać (nie do końca to może logiczne, ale cóż...). Wówczas otworzy się tajne przejście do którego należy wprowadzić długie, grube i zmęczone cielsko gada. Potem na nowej planszy należy postąpić według powyższych wskazówek. Gra jest bajecznie kolorowe, znakomita pod względem graficznym i baaaardzo wciągająca. Dodatkowo, zabawę uatrakcyjniają przesympatyczne odgłosy, chrupania, chrumkania i pochrząkiwania. Nie czekajcie zatem długo i instalujcie „Axy Snake"!



KLAWIATURA

Wąż porusza się sam cały czas do przodu. Nie można przystopować tego ruchu, ale można sterować jego kierunkiem.

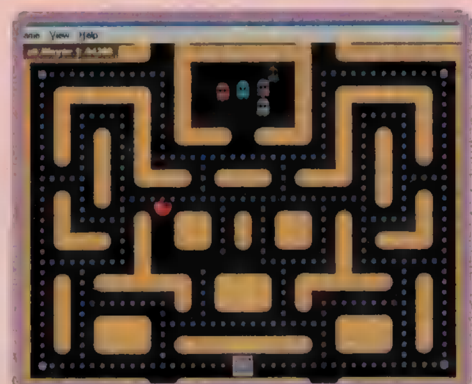
Strzałka w górę – przyspieszenie
Strzałka w dół – zwolnienie
Strzałka w lewo – w lewo
Strzałka w prawo – w prawo
F2 – nagranie stanu gry
F3 – odtworzenie stanu gry
Escape – zaniechanie

Pause lub P – pauza
Ctrl + Q – szybkie wyjście do Menu

W Menu poruszamy się za pomocą następujących klawiszy:

Strzałka w górę/dół – ruch góra/dół
Enter/spacja – wybranie opcji
Escape/Backspace – powrót do poprzedniego menu
Strzałka w lewo/prawo – zmiana parametru (np. głośność muzyki)

Wymagania: Procesor 486 DX2/66 MHz, Windows 9x, Me, NT 4.0, Karta graficzna z 4MB pamięci, 16 MB pamięci RAM



WIN PAC 2

„Win Pac 2" to znakomita gra nawiązująca do klasycznej już pozycji – „Pac Man". Historia gier kompute-

KLAWIATURA

Pauza – Spacja
Nowa gra – F2

Gracz 1
Góra – strzałka w górę
Dół – strzałka w dół
Prawo – strzałka w prawo
Lewo – strzałka w lewo

Gracz 2
Góra – W
Dół – S
Prawo – A
Lewo – D

rowych nie miałaby racji bytu bez „Pac Mana", dlatego właśnie pokusiliśmy się zamieścić jego odmłodzoną wersję na naszej płytce. Niech ci, którzy nie mieli okazji nigdy zagrać – spróbują, a ci którzy znają starego „Pac Mana", niech zobaczą jak wygląda dzisiaj. A o co chodzi w samej zabawie? No cóż, ta jest prosta jak konstrukcja grabi! Przy pomocy klawiszy kursorów gracz steruje małą niewielką mordką (piłeczką, ludzikiem lub po prostu Pac Manem – zwijcie ją jak chcecie) i zjada poukładane w labiryncie kropki. Na jednej planszy kropek jest ograniczona ilość, a zjedzenie ostatniej oznacza przejście do następnego etapu. Nie jest to jednak takie proste, bowiem na drodze Pac Mana stają przerażające duszki, które tylko czekają na jego kuliste życie. Gracz musi zatem jak ognia unikać kontaktu z duszkami stosując wyrafinowane fortele i nagłe zmiany planu. Na szczęście na planszy, wśród kropek jest kilka specjalnych... powiedzielibyśmy.... krop! Po zjedzeniu takiej kropki – mutantki naszemu Pac Manowi wyrastają ostre jak brzytwa zęby i przez chwilę to on może polować na duszki. Zabawy jest przy tym co nie miara, a „Win Pac 2" jest jedną z bardziej wciągających gier jakie powstały. Wyrabia przy tym refleks! „Win Pac 2" daje graczowi szerokie możliwości jeśli chodzi o dokonanie wielu ustawień. Po pierwsze możemy zadecydować jakiej tekstury będzie używać wyświetlana plansza (innymi słowy możemy zmieniać jej wygląd, barwę itp.). Możemy dobrać również kolor dla naszego bohatera. Zielony? Proszę bardzo. Żółty albo czerwony – nic prostszego. Każdy znajdzie coś dla siebie. Możemy zadecydować również o prędkości gry – wiadomo, że im wolniej tym łatwiej, lub ustawić jeden z trzech poziomów inteligencji duszków (przy najwyższej robią naprawdę niezłe zasadzki!). Jeśli tego wszystkie będzie nam mało możemy jeszcze ustawić ilość żyć (nawet 9999 jeśli ktoś ma ochotę) i przyporządkować zdarzeniom odpowiednie dźwięki. Całe te bogactwo opcji znajdziemy w menu Viev/Options. Radzimy zajrzeć!

Wymagania: [illegible] 486 [illegible]/66 MHz, Windows 9x, Me, NT [illegible], Karta [illegible] z 4MB pamięci, 16 MB [illegible]

PYSOL

Jeżeli jesteś wielbicielem gier karcianych, a zwłaszcza wszelkiego rodzaju pasjansów i „układańców", to mamy dla ciebie prawdziwy hit. „PySol" to niepodważalnie najlepsza gra tego typu. Każdy pasjonat pasjansów znajdzie tu coś dla siebie, bowiem „PySol" to zbiór ponad 200(!) pasjansów i gier karcianych z całego świata. Znajdziemy tu egzotyczne i mało znane „układańce" jak również, co oczywiste, prawdziwe hity tego gatunku. Do tych drugich należą np. „Forty Thieves", „FreeCell", „Klondike", „Spider" czy, święconce ostatnimi czasy triumfy, „Memory" (tutaj w wersji 24 i 40 karcianej). Trzeba przyznać, że autorzy „PySola" wykonali kawał niezłej roboty gromadząc w jednym miejscu taką ilość gier. Na domiar tego każda z nich została opisana i sklasyfikowana, co pozwala graczowi zapoznać się z zasadami i alternatywnymi nazwami (ale uwaga: teksty są jedynie w języku angielskim). Dla graczy lubujących się we wszelkiego rodzaju statystykach i zestawieniach przygotowano również odpowiednie opcje. W porównaniu z funkcją nagrywania i odtwarzania zapisanych stanów gry czyni to z äPySolaö niezłe narzędzie do porównywania osiągnięć i wyników z innymi wielbicielami gier i pasjansów. Nie można również zapomnieć o tym, że äPySolö został znakomicie udźwiękowiony. Zestaw kilkunastu utworów muzycznych został dobrany bardzo dobrze i nie męczy ucha nawet w czasie długich godzin zabawy. Tak czy owak po „PySola" powinni sięgnąć nie tylko fani karcianek, ale wszyscy wielbiciele dobrej zabawy.



KLAWIATURA

[illegible] w [illegible] mierze [illegible]. To za [illegible] zaznaczamy i przesuwamy [illegible] na stole. [illegible] warto [illegible] klawiatury, aby [illegible] czy inną [illegible]. Zatem:

LMB [illegible] – zaznacza [illegible]. Możesz ją teraz [illegible] i umieścić we [illegible] miejscu [illegible]

RMB [illegible] – kliknij, a karta automatycznie [illegible] we [illegible]. Niestety w przypadku [illegible] liczby „[illegible] miejsc" [illegible] nie zapyta cię o które [illegible]. Nie koniecznie [illegible] z [illegible] oczekiwaniami.

SHIFT + LMB – [illegible] wszystkie karty tej [illegible] rangi [illegible]

[illegible] – [illegible]

[illegible] – [illegible] się okno z [illegible] gier i [illegible] mógł [illegible] z nich

CTRL + B – zmiana talii

CTRL + P – zmiana imienia

CTRL + U – zmiana [illegible] utworu [illegible]

[illegible] – [illegible] na temat [illegible] gry

Wymagania: Procesor [illegible] 166 MHz, Windows 9x, Me, NT 4.0, Karta [illegible] 4MB [illegible] 16 MB [illegible] RAM



„Micro–Flight" to realistyczny symulator lotu samolotem i jazdy samochodem. Posiada ładną, fotorealistyczną grafikę i pozwala na dowolne zmiany pór dnia i warunków pogodowych. Dostępnych jest kilkanaście misji, w których możemy polatać szybowcem, motolotnią lub pojeździć samochodem sportowym.

KLAWIATURA

[illegible] – sterowanie samolotem

+ – [illegible] obrotów silnika

– – [illegible] obrotów [illegible]

[illegible] – [illegible] silnika

[illegible] – auto pilot

[illegible] – [illegible] powietrzne

G – [illegible] kołowe

L – [illegible]

F1 – widok ze środka

[illegible] – widok [illegible]

[illegible] – mapa

[illegible] – [illegible]

2, [illegible], 8 na [illegible] – [illegible] się

Home – [illegible]

End – oddalenie widoku

Pełen [illegible] zawarty jest w [illegible] programu.

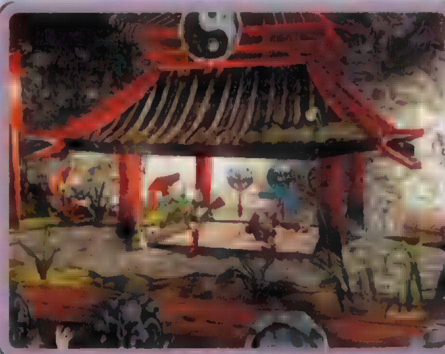
MICRO-FLIGHT

WIGGLES

• **Premiera:** Listopad • **Strona WWW:** www.wiggles-game.com • **Wymagania:** PII [illegible] MHz, 64MB RAM, CD-ROM, 16 MB karta video, DirectX 7.0
• **Wydawca:** [illegible]
• **Producent:** [illegible]

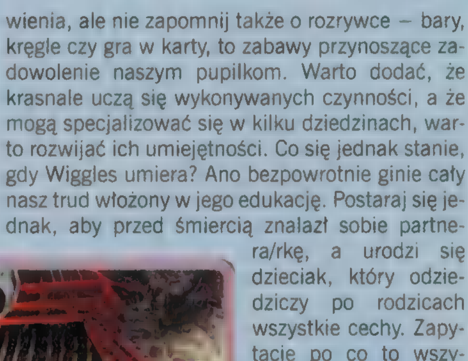
Jeśli myślisz, że widziałeś już wszystkie gatunki gier, to mylisz się – nie widziałeś jeszcze „Wiggles'ów".

Problem z tą grą polega na tym, że bardzo trudno ją zaklasyfikować do jakiegoś konkretnego gatunku. Posiada ona bowiem tyle różnych elementów, że jedynym sposobem na przedstawienie jej, jest porównanie do podobnych tytułów będących już na rynku.



A więc pierwsze skojarzenie jaki przychodzi do głowy zaraz po rozpoczęciu gry, to „Diggers" – gierka podobna do „Lemmingów", ale wymagająca trochę innego zaangażowania. Gdy jednak bardziej wgłębimy się w świat „Wiggles'ów", okaże się, że bliżej tu do „Sims'ów". O co chodzi? Otóż dostajemy pod swoje panowanie grupkę krasnali, które, jak to z krasnalami bywa, kopią korytarze i śpiewają monotonne piosenki („Hej – ho, hej – ho, hej – ho, hej – hoooo"). Musimy tak pokierować ich losami, aby nie tylko pracowały, ale miały także czas na odpoczynek. Kiedy już zaplanujesz im odpowiednio dzień, postaraj się o dostarczenie im pożywienia, ale nie zapomnij także o rozrywce – bary, kręgle czy gra w karty, to zabawy przynoszące zadowolenie naszym pupilkom. Warto dodać, że krasnale uczą się wykonywanych czynności, a że mogą specjalizować się w kilku dziedzinach, warto rozwijać ich umiejętności. Co się jednak stanie, gdy Wiggles umiera? Ano bezpowrotnie ginie cały nasz trud włożony w jego edukację. Postaraj się jednak, aby przed śmiercią znalazł sobie partnera/rkę, a urodzi się dzieciak, który odziedziczy po rodzicach wszystkie cechy. Zapytacie po co to wszystko? Otóż historia, jak to zwykle bywa, nie jest zbytnio skomplikowana – bóg Odyn prosi króla krasnali o zgładzenie jego dawnego „kolegi", Fen-

„Bóg Odyn prosi króla krasnali o zgładzenie jego dawnego „kolegi", Fenris'a"







ZAPOWIEDZI

• STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUND

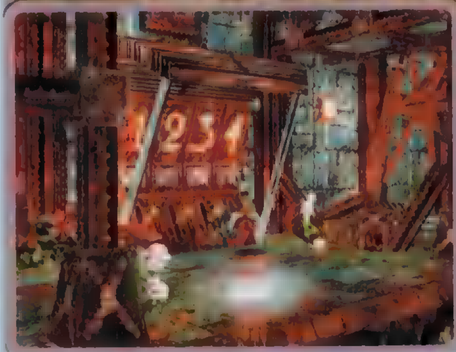
WYDAWCA: ACTIVISION
PRODUCENT: LUCASARTS
PREMIERA: 2001

Z wielką przyjemnością pragnę [illegible] że firma LucasArts przygotowuje się do wydania fantastycznie zapowiadającej się gry strategicznej czasu rzeczywistego STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUND. Jak nie trudno wywnioskować, że tematyka gry ściśle związana jest ze światem „Gwiezdnych Wojen", natomiast swoją konstrukcją i sposobem rozgrywki przypominać będzie w znanym stopniu jedną z najlepszych strategii wszech czasów – „Age of Empires II" [illegible] którą będzie [illegible] korzystać. Akcja gry rozpoczyna się [illegible] wydarzeniami opowiedzianymi w „Epizodzie I" i obejmując 5000 lat historii „Star Wars" doprowadzi nas do czasów następujących po zakończeniu „Epizodu VI". Co się zaś tyczy dostępnych w grze [illegible] to poza [illegible] Imperium i Rebeliantami, będziemy mogli wybrać rasę Naboo, Gungan, Wookie czy znaną z pierwszej części „SW" Federację Handlową. Podobnie jak w „AoE II", celem rozgrywki będzie [illegible] przeciwnika (czyt. wyeliminowanie) przy pomocy własnych sił zbrojnych oraz umiejętności wykorzystywania [illegible] terenów. To [illegible] na zebranie odpowiedniej ilości surowców potrzebnych do sprawnego ewoluowania wybranej rasy. W grze, poza kampanią, dostępny będzie również tryb „Skirmish" oraz multiplayer.









ris'a, zamieszkującego głęboko pod ziemią. Poza tym w szranki z nami stają trzy inne klany krasnali, skłócone ze sobą od wieków. To jednak nie jedyni przeciwnicy, z jakimi borykać się będą nasi brodaci podopieczni – podziemia zamieszkują różne stworzenia, które zawsze cieszą się na nasz widok (w formie obiadu...). A najważniejszy jest fakt, że wszystkie 50 zadań jest całkowicie nieliniowych i nie podzielonych na poziomy – tu każde kolejny quest „znajdujemy" po drodze. Trzecią pozycją, z której w pewnym sensie czerpali pomysły autorzy to „The Settlers". Podobnie jak w produkcie firmy Blue Byte musimy zbierać materiały, budować nowe budowle, ale także wymyślać nowe budynki i konstrukcje. Nie można zapomnieć także o walce – do wyboru będzie kilkadziesiąt broni z różnych epok, którymi nauczymy się posługiwać. Warto też wspomnieć o ogromnej dawce humoru, jaka występuje w grze – nie tylko dialogi Cię rozbawią, ale przede wszystkim zabawne scenki i sytuacje.

To tyle w kwestii merytorycznej, na pewno jesteście ciekawi, jak gra prezentuje się w akcji. Tu także nie jest najgorzej – co prawda grafika nie należy do artystycznych wyczynów, to jednak jest wystarczająco czytelna i szybka, żeby nie zniechęcić do dalszej gry. Animacja momentami chrupie, ale wszystko to składamy na kark „beta-wersji", w której nie wszystko musi być zapięte na ostatni guzik. Nie jest źle także w przypadku muzyki – efektów dźwiękowych – nie męczą, ale spełniają swoje zadanie. Na koniec zostawiłem trochę „liczb", które dokładnie powiedzą nam o cechach gry: 50 questów do rozwiązania, 5 klanów krasnoludzkich, 9 różnych rodzajów charakterów postaci, 30 budynków, 20 rodzajów narzędzi, 7 materiałów do produkcji i obróbki, 10 rodzajów broni i 4 techniki walki (włączając w to Karate i Taekwondo), 100 prac i sposobów odpoczynku, 5 lat wirtualnej gry (jeden krasnal żyje około 25 wirtualnych dni). Robią wrażenie?

WIELKI BRAT?!?

Sposób przedstawienia pola gry został dobrany bardzo trafnie, ale grając nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że podglądam życie małych krasnali, szczególnie gdy spali i bawili się. Jest to jeszcze bardziej odczuwalne, gdy „maluchy" zaczynają się kłócić ze sobą i lać się po buźkach. Wtedy zawsze mam dylemat – poczekać i zobaczyć jak to się skończyć, albo rozdzielić zwaśnione strony. Wy też będziecie się zastanawiać...



WORLD OF WARCRAFT

WYDAWCA: BLIZZARD
PRODUCENT: BLIZZARD
PREMIERA: [illegible]

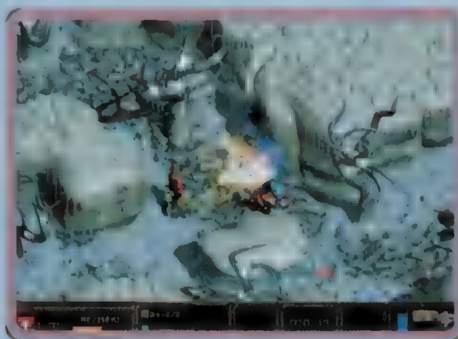
Blizzard, zachęceni sukcesem „Diablo II" i nadchodzącego „Warcrafta III" postanowili wymyślić sieciowego RPG'a.

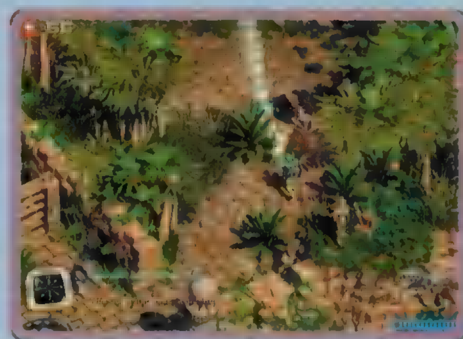


Jak zapewniają twórcy, ma to być action-RPG (czyli coś jak „Diablo II" – lekko zręcznościowy RPG), a bardziej siekanka z elementami gier fabularnych umieszczonymi w świecie Warcrafta. Jego akcja ma miejsce cztery lata po końcu wydarzeń przedstawionych w „Warcraft III", więc na razie nie możemy Wam powiedzieć wiele w tej kwestii. Wiadomo na pewno, że w grze będziemy mieli do wyboru trzy rasy: ludzi, orków i Taurenów (ci ostatni to minotauropodobna rasa z ostatniej odsłony Warcrafta). Na uwagę zasługuje przede wszystkim wspaniała oprawa audio-wizualna. Wszystkie elementy świata jest w pełnym 3D, a baśniowy klimat przedstawiony jest poprzez nasycone barwy i dokładne odwzorowanie tekstur postaci i otoczenia. Wystarczy popatrzeć na screeny, które nie zawsze nie oddają całego piękna gry. Co do reszty, to gra będzie podobna do UO – rozwijamy postać walcząc z potworami, zdobywamy nowe przedmioty, rozwiązujemy kolejne questy – tu rewolucji raczej nie będzie. Czekamy aż się z tego wykluje...



ZAX





- **Premiera:** [illegible] **Cena:** Tel. **Strona WWW:** [illegible] **Wymagania:** PII 200, 32 MB RAM, Windows 9x
- **Wydawca:** JoWood
- **Producent:** Reflexive [illegible]
- **Dystrybucja:** CD Projekt

W listopadzie ukaże się gra „Zax" – strzelanka, której akcja toczy się na stworzonych z wielką dbałością o szczegóły, świetnie wyglądających, izometrycznych planszach. Jeżeli chodzi o porównanie „Zaxa" do innych, wcześniejszych tytułów, do głowy przychodzi nam przede wszystkim „Crusader". Podobnie jak tam, kierując naszą postacią (jest to ktoś bardzo przypominający umm... orka (?), tyle że w dość odległej przyszłości) przemierzamy bogate w szczegóły lokacje, nafaszerowane wrogimi jednostkami. Oczywiście muszą zostać unicestwione, zanim to samo zrobią z Tobą.

Przy pierwszym zetknięciu z grą, wydaje się ona nieco banalna w fabule i typowa w rozgrywce, jednak po pewnym czasie zmieniliśmy o niej zdanie – na lepsze ma się rozumieć. Ale po kolei. Intro wprowadza nas w akcję gry. Lecimy statkiem kosmicznym, rozmawiamy z komputerem pokładowym... sielanka. Nagle awaria, przymu-

„Twoim głównym celem jest zdobycie materiałów potrzebnych do naprawy statku"

sowe lądowanie na nieznanej, zapewne groźnej planecie i tak to się zaczyna. Twoim głównym celem jest zdobycie materiałów potrzebnych do naprawy statku. Oczywiście to nie może być zbyt proste. Ruszasz w drogę. Co jakiś czas otrzymujesz komunikaty od swojego komputera pokładowego dotyczące okolicy, w której się znajdujesz oraz rzeczy, jakie musisz sprawdzić lub wykonać. Po drodze walczysz z miejscowymi, dzikimi zwierzętami, a zaraz później z miejscowymi... robotami. Niedługo potem natrafiasz na wioskę obcych. To trochę dziwne, ale są oni do Ciebie pokojowo nastawieni... Chcąc nie chcąc, zostajesz wplątany w ich sprawy i zaczynasz pomagać im, pośrednio pomagając sobie.

Od tego momentu gra zmienia swoje oblicze, ukazując bogactwo i różnorodność fabuły, co nie pozwala jednoznacznie sklasyfikować jej do konkretnego gatunku. Okazała się być niezwykle wciągającą strzelanką, z wkomponowaną sporą ilością łamigłówek, a co więcej, odkryliśmy również cechy charakterystyczne dla gier RPG. No, na pewno nie jest to rasowy „erpeg", niemniej jednak...

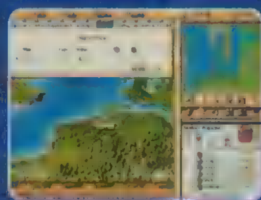
„Zax" posiada swoisty klimat, który w połączeniu z naprawdę fantastyczną, renderowaną grafiką, fajną muzyką i niezłymi efektami dźwiękowymi oraz – co najważniejsze – niezwykłą 'grywalnością' sprawia, iż szykuje się kolejny, ponadprzeciętny tytuł, który pomoże nam przetrwać nadchodzące długie i mokre jesienne wieczory.



ZAPOWIEDZI

- PATRICIAN II

WYDAWCA: STRATEGY FIRST
PRODUCENT: ASCARON
PREMIERA: 2001



Każde pojawienie się na rynku [illegible] gry handlowej wzbudza u nas uczucie szczerego zadowolenia. Niestety, niewiele takowych [illegible] jest na rynku. Z sentymentem wspominamy czasy, kiedy to [illegible] w „[illegible]". Ale ile [illegible]. Humorometr w [illegible] drgnął w górę, kiedy [illegible] do nas wieści, że pod koniec roku [illegible] się PATRICIAN II – [illegible], która [illegible] stkim polega na [illegible] handlu pomiędzy [illegible]. Akcja rozgrywa się w XIII wieku na terenie Niemiec. Wtedy [illegible] Związek Kupców zwany Ligą [illegible], [illegible] by chronić interesy kupców [illegible] na terenie północnej Europy. Celem gry [illegible] popularności wśród mieszkańców do tego, by wybrali Cię na stanowisko Burmistrza. Dokonać tego [illegible] można poprzez umiejętny handel z innymi miastami oraz dostarczanie [illegible] towarów zależnemu od Ciebie [illegible]. W Patrician II [illegible] 3 klasy społeczne, [illegible] od ludzi [illegible], poprzez klasę średnią, a [illegible] na biedakach. Każda z nich ma inne [illegible], jeżeli chodzi o [illegible] dobra, i o każdą z nich [illegible] musiał zadbać. [illegible] w obronie [illegible] interesów, sytuacja niejednokrotnie zmusi [illegible] do [illegible]. Graficznie gra [illegible] bardzo [illegible], a interfejs [illegible] wielu [illegible]. Producentem gierki jest firma Ascaron, a jej premiera to na koniec 2001 roku.

RED FACTION

Premiera: Październik **Cena:** 49 zł **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM **Wydawca:** THQ **Producent:** Volition
Dystrybucja: LEM
Strona WWW: www.redfaction.com

Wielkimi krokami zbliża się premiera potencjalnego hitu Red Faction, gry z gatunku FPS (First Person Shooter), w której to jej producent – firma (Volition) (twórca takich tytułów jak Descent i FreeSpace) wykorzystał rewolucyjną technologię GEO–MOD, modyfikującą geometrię otaczającego nas w grze środowiska. Oznacza to możliwość niszczenia i przekształcania otoczenia – innymi słowy pozwala graczowi na niszczenie mostów, ścian czy na robienie dziur w podłożu i sufitach za pomocą odpowiednich rodzajów broni. Ma to oczywiście swoje praktyczne zastosowanie. Zamiast skupiać się na eliminacji kolejnych jednostek poruszających się np. na moście, zniszczymy cały most lub – w innym przypadku – strącimy stalaktyt na całą grupę wroga. Ponadto pozwoli to na opracowanie odpowiedniej taktyki pomocnej w walce z ludźmi i pojazdami przeciwnika.



A co z fabułą gry? W „Red Faction" gracz wciela się w Parkera, człowieka, który zaciągnął się do pracy dla Korporacji Ultor – właściciela kopalni na Marsie wydobywających noachit. Zaraz po przybyciu na miejsce okazuje się, że panujące tam warunki są co najmniej 'nieprzyjemne' i cały górniczy kompleks przypomina raczej obóz karny, niż zwyczajne miejsce pracy. Pracownicy są terroryzowani i bici przez ludzi z Ultoru, a mieszkają w ciemnych, brudnych i zatęchłych pomieszczeniach, gdzie nawet łóżka dzieli się z innymi współlokatorami. Jak się okazuje, taka sytuacja nie jest tu żadną nowością i w ostatnim czasie coraz więcej mówi się o buncie. Na ścianach baraków zaczęły się pojawiać ulotki namawiające górników do strajku oraz porzucenia pracy, podpisane zagadkowym „Eos". Na domiar złego, od pewnego czasu górniczą społeczność zaczęła dziesiątkować jakaś nieznana choroba, zwana przez nich „Plagą". To właśnie Parkera, jako głównego bohatera gry, czeka zadanie doprowadzenia do upadku Korporacji Ultor oraz wyjaśnienie zagadki „Plagi" – co okaże się głównym celem gry.

Gra składa się z 20 poziomów, wśród których gracz będzie miał okazję wykorzystania pięciu, w pełni uzbrojonych pojazdów takich jak: okręt podwodny, pojazd–świder, myśliwiec Aesir, APC (Armoured Personnel Carrier) i ATV. Poza oczywistym, militarnym przeznaczeniem tych pojazdów, niektóre będzie można wykorzystać do forsowania nie dających się otworzyć drzwi, stojących nam na drodze ścian, czy podtrzymujących wyższe kondygnacje filarów. Specjalnie dla Parkera przeznaczonych będzie 15 rodzajów broni – poczynając od strzelby automatycznej, poprzez ciężki karabin maszynowy, a kończąc na wyrzutni rakiet dużej mocy. Gra „Red Faction" wyposażona jest również w edytor poziomów, pozwalający na tworzenie własnych, ciekawych map. Co zaś ucieszy miłośników gry po sieci, gra wyposażona będzie w tryb multiplayer wykorzystujący protokoły LAN oraz TCP–IP.

Cena gry podana przez dystrybutora gry – firmę LEM wynosić będzie zaledwie 49 zł.

„...innymi słowy pozwala graczowi na niszczenie mostów, ścian czy na robienie dziur w podłożu i sufitach"



SEA DOGS 2

WYDAWCA: BETHESDA SOFTWORKS
PRODUCENT: AKELLA
PREMIERA: 2002

Na pierwszy kwartał 2002 roku zapowiedziano wydanie SEA DOGS 2 – sequela gry przygodowej, której akcja toczy się w XVII wieku w rejonie Karaibów.



Gra swoją formułą znacznie przypomina stary, nie mniej znany i świetny tytuł, jakim niegdyś był „Pirates". Hmm... tyle, jeśli chodzi o podobieństwa. Zarówno „Sea Dogs", jak i SEA DOGS 2 to gry zlokalizowane w świecie 3D, gdzie rozgrywka toczy się zarówno na morzu, na pokładzie statku, jak i na lądzie. SEA DOGS 2 posiadał będzie cechy klasycznej gry strategicznej, przygodowej, a nawet RPG.

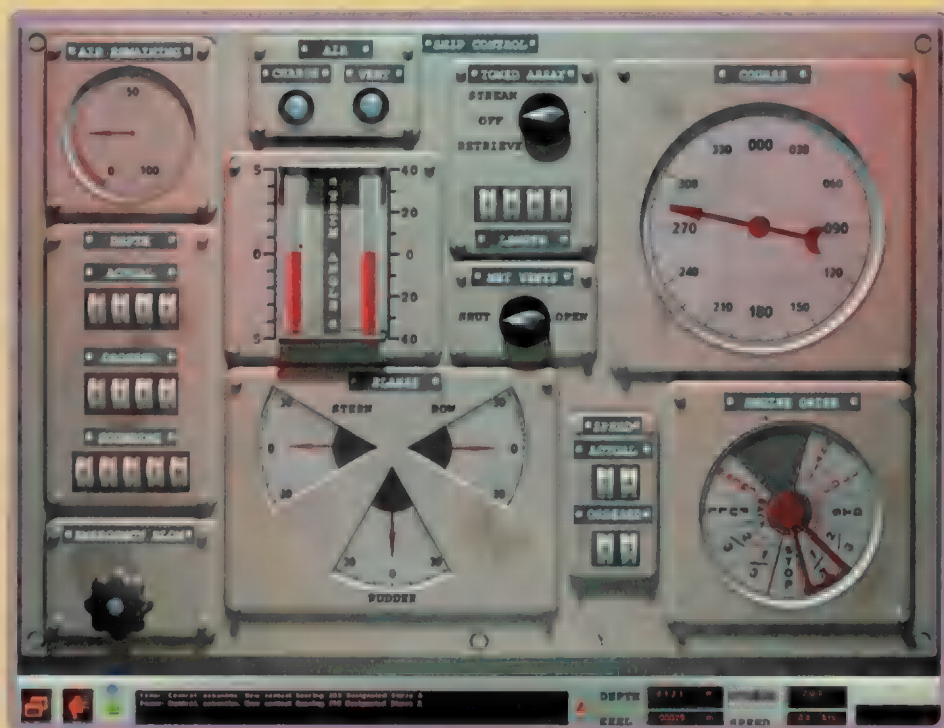
Wcielimy się w komandora floty europejskich statków, pokojowo nastawionego kupca bądź oczywiście żądnego krwi i bogactw pirata, będziemy mieli okazję doświadczyć niejednego żywota XVII-wiecznych wilków morskich, z których każdy broni i dba o swoje interesy. W przeciwieństwie do pierwszej części, tutaj nie mniej ważnym i ciekawym niż nawigacja, żeglowanie czy prowadzenie morskich bitew, okaże się aspekt poruszania się po lądzie (miasta portowe). Poza odwiedzaniem tawern, rezydencji gubernatorów, „biur" projektowych itp., okazać się może, że „szwendanie" się po miejskich uliczkach może być tak samo, o ile nie bardziej niebezpieczne niż wymiana ognia na otwartym morzu. Spokojne spacerki znane z „Sea Dogs" przejdą do historii, a SEA DOGS 2 okaże się nasyconą akcją, mało romantyczną przygodą w jakże uroczym zakątku świata.

SUB COMMAND: SEAWOLF-AKULA-688(I)



- **Premiera:** Listopad
- **Cena:** Tel.
- **Strona WWW:**
- **Wymagania:** PII233, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, Windows 9x, DirectX 8
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Sonalysts
- **Dystrybucja:** IM Group

W dobie zbliżającego się konfliktu w Afganistanie, wiedza o nowoczesnych łodziach podwodnych może być jak najbardziej przydatna. Co prawda Talibowie nie dysponują jeszcze taką bronią, ale w końcu jesteśmy już w NATO i chyba warto wiedzieć co pod nami pływa – potem tylko wstępujemy do wojska i... bić ekstremistów! Na razie jednak poćwiczmy na ekranie monitora.



„Sub Command:Seawolf-Akula-688(I)" to obecnie najbardziej zaawansowany i najlepszy symulator łodzi podwodnych na rynku. Dowodzisz w nim jedną z trzech najnowocześniejszych tego typu jednostek na świecie (ich nazwy zawarte są w tytule), które budzą postrach wszędzie tam, gdzie się pojawią. Odwzorowanie każdej z nich jest godne pochwały, bowiem oparto je na autentycznych danych. Dzięki temu wszystkie systemy nawigacyjne, takie jak sonar, radar i inne są niemal zgodne z rzeczywistością (swoją drogą to wątpię, czy weteran tej gry chociaż w małym stopniu poradziłby sobie na prawdziwym okręcie pod-

„To obecnie najbardziej zaawansowany i najlepszy symulator łodzi podwodnych na rynku"

wodnym...). Oprócz pojedynczych misji, można oczywiście wziąć udział w dwóch kampaniach (w zależności od wyboru strony – Rosjanie lub Amerykanie), a w każdej z nich czekają Cię rozmaite i przede wszystkim zróżnicowane zadania – niszczenie celów naziemnych pociskami Tomahawk, ratowanie załogi tonących łodzi podwodnych, przebijanie lodów podbiegunowych celem nawiązania łączności i wiele innych. Każda misja zaczyna się dość dokładnym wprowadzeniem z ukazaniem na mapie najważniejszych punktów nawigacyjnych. Potem zaś bierzemy ster w swoje ręce i tylko od nas zależy czy wywiążemy się z postawionych przed nami zadań.

Gra jest bardzo złożona i tylko najwięksi maniacy są w stanie przebrnąć przez jej zawiłości. Reszta, bez uważnego studiowania instrukcji i misji treningowych, nawet nie ma co marzyć o dobrej zabawie – tu nie wystarczy namierzyć wrogi statek i odpalić w jego kierunku kilka torped. To jest symulator w pełnym tego słowa znaczeniu. Więcej czasu spędzisz na analizach wskaźników, niż na oglądaniu efektownych eksplozji. Stąd też i oprawa graficzna gry jest „żadna" – płaskie zegary i pokrętła, i tylko na ekranie mapy jest małe, trójwymiarowe okienko z widokiem na łódź. Od razu też uprzedzam, żeby nie szykować się do grania, jeśli nie opanowałeś angielskiego w przynajmniej średnim stopniu. Gra jest ze wszech miar godna polecenia, ale dla wąskiego gronu odbiorców – prawdziwych koneserów.

PLUSY: Ogromna złożoność gry i dodatkowe, encyklopedyczne opisy.

MINUSY: Gra nadająca się tylko i wyłącznie dla maniaków tego gatunku.

WERDYKT: Dla osoby spotykającej się pierwszy raz z taką grą to będzie horror.

8

ZAPOWIEDZI

HEROES OF THE MIGHT & MAGIC 4

WYDAWCA: 3DO
PRODUCENT: 3DO
PREMIERA: 2002

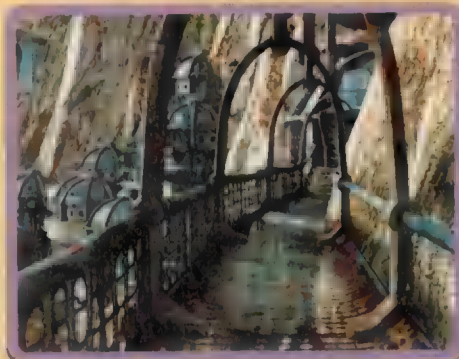
Już od pewnego czasu docierają do nas informacje o próbach odświeżenia jednej z najstarszych serii gier komputerowych, jaką jest HoM&M. Po nieśmiałych próbach, jakimi było wypuszczenie HoM&M3, czeka nas kolejna część tej gry. Cóż, na podstawie informacji docierających do redakcji, nie spodziewałbym się jednak jakiegoś gigantycznego przełomu. Nadal będziemy przemierzać kontynent Erathii w poszukiwaniu bogactw, wznosić potężne miasta, trenować armie i wynajdywać czary. Tak więc pozostaje w HoM&M4 wszystko to, co tak lubiliśmy w poprzednich częściach. Ponadto 3DO oferuje nam nowy widok na teren walki (zmieniono ujęcie na izometryczne, takie jak w Diablo). Podobno umożliwi nam to wprowadzenie taktyki na pola bitew HoM&M. Zobaczymy. Dowodzący armiami bohaterowie w końcu stawią się na polu bitwy i wezmą w niej udział. Grając w sześć nowych kampanii, będziemy mieli okazję dowodzić przeszło 60 nowymi jednostkami. Tak więc zabawy nam nie zabraknie i gra ta na pewno będzie stanowić doskonałą rozrywkę na długie wieczory.



MONOPOLY TYCOON

WYDAWCA: INFOGRAMES
PRODUCENT: DEEP RED GAMES
PREMIERA: 2001

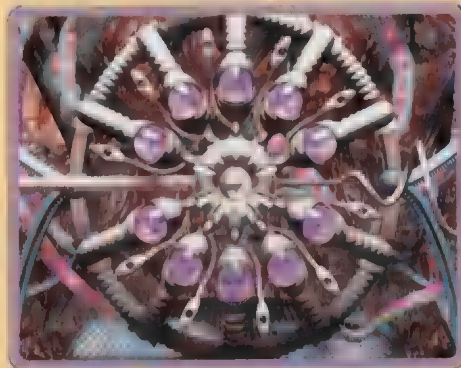
SHIZM



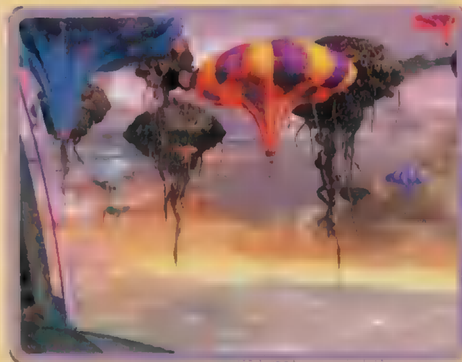
- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.00
- **Wymagania:** PII 266, 32 MB RAM, 4x CD-ROM
- **Wydawca:** LK Avalon
- **Producent:** LK Avalon
- **Dystrybucja:** LK Avalon
- **Strona WWW:** [illegible]

Od dłuższego czasu głośno jest o najnowszej grze o tajemniczo brzmiącym tytule „Shizm", autorstwa polskiej, zasłużonej firmy Avalon. Zapowiadał się prawdziwy hit i... faktycznie tak się stało.

„Shizm" to wielki tytuł i to nie tylko ze względu na objętość (zajmuje 1 krążek DVD lub 5 CD w zubożonej wersji) czy rozmach grafiki, ale i niemal pod każdym innym względem. Z intra gry dowiadujemy się, że w kierunku planety Argilus leci jednostka typu cargo – ECS Angel. Jej załogę stanowią 2 osoby: Sam Mainey – pilot i starszy oficer na Angel oraz Hannah Grant – również pilot po niedawnym awansie na drugiego oficera (to właśnie w te osoby wcielisz się, Drogi Graczu, podczas gry w SHIZM, przeskakując w dowolnym momencie raz w jedną, raz w drugą z nich). Po dotarciu w pobliże Argilusa i usilnych, acz bezowocnych próbach skontaktowania się z personelem naziemnym, pech dosięga również pilotowanego przez naszych bohaterów frachtowca. Po kolei 'siadają' wszystkie systemy Angel, co w konsekwencji doprowadza do podjęcia ostatecznej decyzji: opuszczenie statku w kapsułach ratunkowych.



Od tego momentu bierzesz sprawy w swoje ręce. Już po chwili orientujesz się, że wszystko co widzisz wokół siebie jest kompletnie wyludnione. Do tego momentu program misji wydawał się klarowny i prosty – pozostawić zaopatrzenie, pobrać próbki materiałów i powrócić do bazy. Lecz teraz sprawy trochę się skomplikowały. Argilus przypomina teraz Mary Celeste – słynny statek odnaleziony niegdyś na otwartym morzu, bez żywej duszy na pokładzie, za to z (m.in.) ciepłą jeszcze filiżanką kawy, świadczącą o aktywności członków załogi na chwilę przed odnalezieniem statku. Co robić – teraz wszystko w rękach gracza. Rozpoczynasz bowiem fascynującą przygodę w dziwnym i odległym świecie.



Gdyby porównywać „Shizma" do innych znanych gier, to natychmiast nasuwa się skojarzenie z „Mystem". I tak jest w istocie. Zarówno widok, sposób poruszania się i sterowania, nawiązują do tej legendarnej już gry. Te podobieństwa nie ujmują niczego naszemu produktowi, wręcz przeciwnie. Niewątpliwie największymi atutami „Shizma", obok ciekawie rozwijającej się fabuły, są oprawa graficzna i muzyczna. Klimatyczna muzyka, skomponowana dla tej gry przez Daniela Kleczyńskiego, to kawał solidnej roboty – jest naprawdę super. Zresztą Avalon do oprawy audio swoich gier zawsze przywiązywał dużą wagę, wystarczy wspomnieć grę „Reah" z rewelacyjną ścieżką dźwiękową. Wracając do „Shizma", bajecznie zaprojektowane krajobrazy Argilusa oraz wspaniała, renderowana grafika zapierają nam dech w piersiach. Gra jest przebogata w przeróżne logiczne łamigłówki o różnym stopniu trudności, oraz zagadkowe projekcje astralne (holograficzne(?)). Wszystko to wpływa na niepowtarzalny klimat gry.

„Uważamy za godne pochwały, że w Polsce mogą powstawać tak wspaniałe programy"

Gra od początku była przygotowywana na rynek zachodni, stąd uwagi niektórych recenzentów, że ruchy ust aktorów rozmijają się nieco z wymawianymi przez nich kwestiami – niepoważne! Uważamy za godne pochwały, że w Polsce mogą powstawać tak wspaniałe programy, jak „Shizm" i z powodzeniem sprzedawane w innych krajach. W przeciwnym wypadku, gdyby gra była przygotowywana wyłącznie na polski rynek, z pewnością nie zwróciłyby się nawet w małej części poniesione na nią nakłady. Naszym zdaniem „Shizm" zasługuje na miano supergry.

PLUSY: Grafika, muzyka, po polsku, klimat, fabuła.

MINUSY: Głosy polskich lektorów.

WERDYKT: Pierwszej klasy gra logiczna cechująca się niesamoowitym klimatem i grafiką.

9

Prawie każdy z nas grał kiedyś w planszową wersję Monopoly lub przynajmniej o niej słyszał. Podobno aktualnie jest to najbardziej popularna gra planszowa na świecie (wyprzedza nawet szachy). Już kilkakrotnie dokonywano prób przeniesienia tej gry na ekrany komputerów, była więc już wersja z lat 30-tych, wersja a'la Gwiezdne Wojny, itd. Wszystkie przepadły w mrokach niepamięci. Czy ta wersja będzie czymś wyjątkowym? Być może. By uczynić rozgrywkę bardziej ekscytującą, zrezygnowano z gry w trybie turowym na rzecz rozgrywki w trybie czasu rzeczywistego. Poza tym gra toczyć się będzie w jednym, wielkim, tętniącym życiem mieście. Ulice pełne są przechodniów, samochodów tkwiących w korkach, błyszczących neonów, reklam. Będziemy tu kupować budynki, wznosić bary, restauracje, kina, pobierać opłaty za przebywanie na naszym terenie. Co więc pozostało z pierwotnego Monopoly? Na pewno idea – doprowadzić do bankructwa swoich przeciwników. Co jeszcze? – o tym przekonamy się jesienią, gdy gra ta trafi na półki sklepowe.



COLLIN MC'RAE 3

WYDAWCA: CODEMASTERS
PRODUCENT: CODEMASTERS
PREMIERA: 2002

Firma Codemasters zapowiedziała premierę gry Collin McRae Rally 3 na koniec 2002 roku. Grafika tejże gry ma zwalać z nóg niebywałym wręcz wyglądem samochodów i krajobrazów. Cóż, przekonamy się za rok.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

- **Premiera:** Już [illegible] **Cena:** [illegible] **Wymagania:** PII300, 64 MB [illegible], 4x [illegible], [illegible] HD, DirectX 8 **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** Pyro Studios
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** [illegible]

Na tę grę przyszło nam czekać bardzo długo. Czy była warta tego oczekiwania i czy przypadkiem nie okazała się tylko rozszerzeniem pierwszej części? Wydanie „jedynki" było nie lada wydarzeniem na rynku gier komputerowych. Oferowała nie tylko dobrą grafikę, ale przede wszystkim wprowadziła kilka nowatorskich rozwiązań. Dzięki temu zyskała wielu zagorzałych wielbicieli, którzy z utęsknieniem czekali na kolejną odsłonę gry i... doczekali się!

W „Commandos 2: Men Of Courage" ponownie dostajemy pod naszą komendę oddział najlepszych specjalistów w różnych dziedzinach – sapera, szpiega, snajpera, zwiadowcę, a nawet kobietę (można nią zwabiać przeciwników i wykonywać „damską" robotę, cokolwiek miałoby to znaczyć;) Ukończenie misji wymaga dokładnego zgrania między wszystkimi członkami zespołu. Tu niestety objawia się pierwsza usterka gry. Wszyscy komandosi mogą wykonywać pewne czynności (strzelanie, zbieranie przedmiotów, przenoszenie nieprzytomnych przeciwników itp.), zostały jednak czynności, które uparcie można wykonywać tylko jedną postacią, jak choćby ogłuszanie i krępowanie przeciwników (każdą z tych czynności musi wykonywać kto inny). Jeśli chodzi o same misje, to są super! Jest ich dziesięć (nie licząc dwóch krótszych, treningowych), a każda z nich to prawdziwy moloch – wymaga ogromnej ilości czasu, samozaparcia i cierpliwości. Obejrzenie całej mapy danego obszaru zajmuje niejednokrotnie kilka chwil, a co dopiero wykonanie wszystkich zadań (zarówno głównych, jak i pobocznych). Co ciekawe, niektóre z nich zostały oparte na wydarzeniach znanych [illegible] wspaniałych filmów – przeprawa przez rzekę Kwai, atak na działa Nawarony itp. W naszej walce przeciwko reżimowi trafimy do wielu egzotycznych miejsc – dżungli, Arktyki, Chin, Indii i wielu innych. Musimy liczyć się z naturalnymi

„Obejrzenie całej mapy danego obszaru zajmuje niejednokrotnie kilka chwil"

przeszkodami, jak i mieszkańcami, nierzadko współpracującymi z wrogiem.

Skoro jesteśmy już przy podróżach, nie sposób nie wspomnieć o pięknie wyglądających krajobrazach – grafika, mimo że izometryczna, wygląda przecudownie. Pierwszy raz gdy widzisz obraz buddyjskiej świątyni lub plaży gdzieś w dżungli, to widok zapiera dech w piersiach. Tylu szczegółów, tak soczystych kolorów i dodatkowa możliwość obracania pola walki mogą wywołać jęk zachwytu w każdym graczu. Podobnie jest z efektami dźwiękowymi – rozmowy postaci (z charakterystycznymi akcentami), odgłosy strzałów i wybuchów, dźwięki otoczenia – wszystko to tworzy wspaniały klimat.

Niestety nie sposób nie wspomnieć o wadach – oprócz szalenie podniesionego poziomu trudności i skomplikowania misji, druga sprawa to sztuczna inteligencja przeciwników – sprzątniesz strażnikowi kumpla, a ten podejdzie, zdziwi się (znak zapytania nad głową) i pójdzie dalej trzymać warte. A w niektórych misjach nawet strzały nie są w stanie zwabić wrogów w miejsce walki. Nie mówiąc już o bardzo ograniczonym polu widzenia niektórych wojaków. Trzecia wada, jaką zauważyliśmy jest prozaiczna – gra zajmuje na dysku ponad 2GB, co jest trochę dużą ilością.

Polecamy z czystym sumieniem grę wszystkim miłośnikom gier wojennych. Znajdziecie tu wszystko, czego można oczekiwać po porządnej gry – przygodę, dreszczyk emocji, masę ciekawych pomysłów i nietuzinkową grafikę. Uprzedzamy jednak, że jest to tytuł dla wytrwałych i cierpliwych graczy.

PLUSY: Duża złożoność rozgrywki, liczne poprawki w stosunku do „jedynki".

MINUSY: Poziom trudności, niespójności logiczne w zachowaniach wroga.

WERDYKT: Lepsza od poprzedniczki, ale wciąż nie można mówić o pełnej swobodzie działania.

8

NOWOŚCI

- Szybkość, z jaką producenci procesorów wprowadzają nowe chipy, może doprowadzić do frustracji. Dopiero co firma AMD przedstawiła Athlona 1533 MHz na jądrze Palomino, a już Intel zaprezentował 2 GHz Pentium 4. Nas oczywiście z jednej strony to cieszy (kompy będą coraz szybsze), ale z drugiej strony skąd brać na to kasę? Czekamy na obniżki...

- Pojawiły się nowe, ponoć rewolucyjne sterowniki dla kart nVidii oznaczone numerkiem 21.81. Dlaczego o tym piszemy. Bo to nie tylko nowa seria (tzw. Detonatory 4), ale przede wszystkim poprawiają one osiągi większości mocnych kart (od GeForce2 GTS [illegible] górę). No i podobno będą dobrze działać z nowym WindowsXP...

- Już niedługo pojawi się oficjalnie WindowsXP. Nowe „okienka" będą się różnić od swoich poprzedników nie tylko wyglądem, ale przede wszystkim stabilnością (są „prawie" bezawaryjne, gdyż oparto je [illegible] jądrze WindowsNT/2000). Czy dla nas, graczy oznacza to kolejną przesiadkę? Czas pokaże, póki co poczekajmy [illegible] oficjalną premierę, która odbędzie się w październiku.

- Aby nasze granie było jeszcze bardziej realistyczne, firma Creative Labs wypuściła nową serię kart dźwiękowych – Sound Blaster Audigy. Karty będzie można kupić w trzech zestawach: Player (ok. 500 zł), Platinum (ok. 1200 zł) i Platinum eX (ok. 1500 zł), w zależności od dodatkowego wyposażenia i oprogramowania. Najważniejszą zamianą jest jednoczesna obsługa kilku środowisk dźwiękowych i zwiększona szybkość działania (podobno nawet czterokrotnie) w stosunku do SBLive!.

ZAPOWIEDZI

ANOTHER WAR

WYDAWCA: IM GROUP
PREMIERA: GRUDZIEŃ 2001

Jeśli lubicie klimaty II Wojny [illegible] się dla Was niezły kąsek. Oto bowiem [illegible] przygotowują [illegible] rozgrywanego w tych klimatach. Nasz bohater, [illegible] kiwacz [illegible] do Francji, by tam z [illegible] nazistów [illegible] przyjaciela. [illegible] przygoda [illegible] się w spokojnym francuskim miasteczku, gdzie jedynymi oznakami wojny są niemieccy żołnierze okupujący [illegible] bar. Okazuje się [illegible], że na [illegible] bohatera zastawiono [illegible]. [illegible] jest [illegible] niezwykła i zawiła historia, [illegible] humoru. W [illegible] gry [illegible] sze sekrety [illegible] i Niemiec. Ponadto [illegible] my mogli [illegible] 120 różnych rodzajów broni i kilkadziesiąt [illegible] przedmiotów [illegible] nia [illegible] żołnierzy [illegible] nacji [illegible] partyzanci [illegible]. Wypróbujemy różne machiny wojenne jak czołgi czy samoloty, a całą gra ma mieć 50, [illegible] ziomów. Jak [illegible] autorzy, [illegible] ma [illegible] do [illegible] filmów [illegible] „Poszukiwacze [illegible] dwunastka". [illegible] hit Made in Poland? – [illegible] się już wkrótce.

BLACK & WHITE: CREATURE ISLES

WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
PRODUCENT: LION HEAD
PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2001

KRZYŻACY

Nie wiadomo dlaczego temat „Krzyżaków” stał się ostatnio bardzo popularny. Zaczęło się od zapowiedzi dwóch konkurencyjnych filmów, na realizację których jak na razie brakuje pieniędzy. Ostatnio postanowiono nakręcić komedię, w dość luźny sposób związaną z prawdziwą historią. Tymczasem w światku gier zapowiedziano powstanie strategii o walkach Polaków z Zakonem. Gra już niebawem trafi na sklepowe półki i jest to program, który nie ma ambicji być najlepszym w swoim gatunku. Mamy do czynienia ze stosunkowo prostą grą turową o modnej ostatnio tematyce.

- **Premiera:** Październik
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** [illegible], 64 MB RAM, 4x CD-ROM, Windows 9x, DirectX 7
- **Wydawca:** IM Group
- **Producent:** [illegible]
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** [illegible]



Dzięki uprzejmości firmy IM Group mogliśmy przetestować finalną wersję gry. Aby rozpocząć zabawę, wybieramy stronę konfliktu (Polacy lub Krzyżacy), a następnie musimy doprowadzić ją do końca kampanii (dla każdej ze stron jest ponad 35 różnych potyczek). Misje powiązane są ze sobą fabułą, zaś ciekawostką jest fakt, że przegrana wcale nie oznacza końca gry. Jeśli na przykład stracimy flagę, natomiast zostanie nam wojsko, a nasz wódz (czyli Ty) nie zginie, to mamy po prostu inaczej przeprowadzony scenariusz. Pozwala to trochę urozmaicić rozgrywkę i czyni ją inną za każdym razem. Oczywiście aby gra była grywalna dla obu stron, nie mogły zostać zachowane historyczne realia konfliktu, choć oczywiście znajdziemy kluczowe jego momenty (zdobywanie twierdzy Malbork, bitwa pod Grunwaldem i inne).

Bardzo miłym dodatkiem jest wplecenie wątku RPG do rozgrywki. Za zdobyte w walce złoto mamy możliwość nie tylko dokupować nowe jednostki, ale także zamieniać pieniążki na doświadczenie i „ulepszać” naszych podopiecznych. Maksymalne „dopasienie” swoich jednostek sprawia dużą przyjemność i jest novum w takich tytułach.

„Grafika nie jest rewelacyjna choć na pewno czytelna i przejrzysta, a to jest w końcu w strategiach najważniejsze”





Nie można także narzekać na rożnorodność jednostek – od chłopów uzbrojonych w kije poprzez giermków, łuczników, opancerzonych rycerzy aż po konnice i machiny oblężnicze.

Grafika nie jest rewelacyjna choć na pewno czytelna i przejrzysta, a to jest w końcu w strategiach najważniejsze. Animacja jednostek jest dobra, szybka, problem jednak zaczyna się w momencie, gdy sporo walczących znajduje się w jednym miejscu – wtedy dość trudno jest precyzyjnie zaznaczyć swoje jednostki. Ponadto w grze zdarzyło się kilka dość dziwnych błędów, ale nie są to poważne uchybienia, które wpływają negatywnie na ocenę całości. To jeden z tych niepozornych tytułów – zasiadasz, nie zachwycasz się, ale mimo to nie zauważasz, że siedzisz już przed komputerem kilka godzin. Polecamy strategom lubiącym przypomnieć sobie dawne chwile spędzone nad pionkami i kostką, kiedy nie było jeszcze porządnych gier komputerowych. Tym bardziej, że cena zachęca do zakupu tego produktu.

PLUSY: Nieliniowy scenariusz, wątek RPG, grywalność

MINUSY: Drobne usterki, momentami mała czytelność grafiki.

WERDYKT: Gra wyglądająca jak z „dawnej epoki”, ale mimo wszystko wciągająca.

7

NOWOŚCI

● Po wspaniałym „Tony Hawk's Pro Skater 2” na ekrany naszych komputerów wjeżdża Mat Hoffman. Jeśli ktoś nie wie, to informujemy, że gra jest symulatorem jazdy na BMX'ie, zaś gra śmiga na bardzo podobnym engine'ie do THPS2. Dla miłośników szalonej jazdy pozycja obowiązkowa.

● Pamiętacie połączenie strzelaniny i przygodówki o nazwie Outcast? Producent, firma Appeal postanowiła wydać kontynuację – na razie nie wiadomo zbyt wiele oprócz prześlicznie wyglądających screenów. Bez wątpienia to najładniejsze widoczki przyrody, jakie widzieliśmy na PC. Więcej informacji wkrótce...

● Firma Activision oficjalnie potwierdziła, że będzie „Quake IV”. Data premiery jeszcze nie jest znana, ale wiadomo już, jakoby gra pomykać będzie na enginie „Dooma 3” (który jednak nie jest jeszcze ukończony). I jeszcze zła wiadomość na koniec: „GeForce 3 most recommended”...

Gra „Black & White” odniosła nie mały sukces na całym świecie. I nic w tym dziwnego. Zresztą emanowała mnogością nowatorskich rozwiązań, osadzonych w fantastycznym i przepięknym pod względem graficznym świecie, którego mieszkańcy, a przede wszystkim najważniejsze stworzenie w grze – Chowaniec, cechowali się zadziwiającym wysokim ilorazem (sztucznej) inteligencji. Także w naszym kraju „B&W” zdobył rzeszę fanów. To przede wszystkim im (acz nie tylko) śpieszę z informacją, że ludzie z firmy Linhead – twórcy tej świetnej gierki są w końcowym stadium prac nad oficjalnym dodatkiem do niej, zatytułowanym CREATURE ISLES (który, uwaga dla ścisłości, wymagać będzie podstawowej wersji gry). Dzięki CREATURE ISLES, Drogi Czytelniku, będziesz miał okazję poznać nowy, sporej wielkości ląd obfitujący w zupełnie nowe zwierzęta, nieznanych wcześniej Chowańców oraz autochtonów zamieszkujących liczne, nieodkryte dotąd rejony. Czekać Cię będzie kolejna dawka nowych, ciekawych zadań, z których jako przykład podam opiekę nad Tyke – małym, żółtym stworzonkiem na kształt kaczki (kurczaka(?)) w celu udowodnienia, iż Twój Chowaniec sprawdzi się w roli rodzica...



Chowańce w CREATURE ISLES będą jeszcze bardziej inteligentne, co pozwoli im m.in. na samodzielne stawianie budowli. Producenci tegoż dodatku dołożyli również wszelkich starań, aby przyspieszyć działanie trybu multiplayer, który w „B&W” działał nieco wolno.

Premierę BLACK & WHITE: CREATURE ISLES przewidziano na koniec 2001 roku.

ALIEN NATIONS 2

„Możemy sprawdzić, co o nas myślą nasi poddani, czy są szczęśliwi oraz jakie mają potrzeby"

Premiera: już jest **Cena:** 99.90 **Wymagania:** PII 350, 32MB RAM, 4x CD-ROM, karta 3D, Win95/98 **Wydawca:** JoWooD
Producent: JoWooD
Dystrybucja: CD Projekt
Strona WWW:
www.thenations-game.com

Dzięki temu programowi po raz kolejny mamy okazje wcielić się w boga czy też władcę absolutnego, kontrolującego życie komputerowych ludzików. Mieliśmy okazję to czynić już kilka razy w takich grach, jak: „Powermonger", „Popoulus", seria „Settlers". Przy czym z roku na rok kontrola ta staje się jednak coraz większa, teraz bowiem każdy z ludzików ma swoje imię, rodzinę, pracę. Pierwsze skojarzenie, jakie nasuwa się po uruchomieniu gry to... kolejna wersja „Settlersów"! Jest to niewątpliwie związane z kolorowym, bajecznym światem i z nieco „wykręconą" grafiką tej gierki. Jednak z powodu kompleksowych powiązań pomiędzy fragmentami owego świata, lepszym porównaniem okaże się inna strategia – Tropico.

Rozpoczynając kampanię, dokonujemy wyboru między trzema rasami walczącymi o dominację nad światem: Pimmonami – stworkami będącymi mutacją powstałą z połączenia żaby z dużą ilością plasteliny; Sajikisami – pracowitymi stworkami, stanowiącymi skrzyżowanie mrówki i kraba oraz Amazonkami – jedyną „ludzką" rasą tego świata. Jak w wielu tego typu grach, kampania to szereg odrębnych misji. Na początku każdej z nich dostajemy pewne zadanie do wykonania np.: zwiększenie populacji miasteczka czy też wynalezienie i wybudowanie określonych budynków. Cała rozgrywka toczy się w trybie czasu rzeczywistego z podziałem na dni, tzn. z nadejściem godz. 18–ej wszyscy nasi podopieczni udają się do swoich domów, by odpocząć po dniu pełnym pracy. Oddają się również czynnościom, które sprawiają, że populacja naszego miasteczka systematycznie rośnie. Rano wszyscy wracają na swoje miejsca. W ciągu dnia radośnie wznosimy w osadzie coraz bardziej wymyślne konstrukcje, umożliwiając tym samym naszym ludzikom lepszą egzystencję. Jednak by to czynić, zmuszeni jesteśmy cały czas prowadzić badania naukowe. W tym celu nie opodal miasta wznosimy laboratorium i zatrudniamy naukowca. Ten element gry wydaje nam się najsłabszy. Wynajdujemy po prostu wszystko po kolei (w ramach trzech dziedzin – cywilnej, militarnej i przemysłowej). Nie jesteśmy zmuszeni dokonywać żadnych skomplikowanych wyborów, dodatkowo możemy mieć tylko jednego naukowca w grze. A na tempo rozwoju technologicznego wpływamy jedynie zatrudniając bardziej doświadczonego wynalazcę. W każdej chwili możemy także sprawdzić, co o nas myślą nasi poddani, czy są szczęśliwi oraz jakie mają potrzeby. Dlatego też jesteśmy w stanie reagować stosownie do ich potrzeb: dostarczać luksusowych towarów, znajdować miejsce do pracy czy też po prostu dostarczać rozrywki. Oprócz zajmowania się rozwojem swojego społeczeństwa możemy także prowadzić wojnę. Widać jednak, że twórcy programu byli zwolennikami rozwiązań pokojowych i o wiele łatwiej jest rozwijać swoją cywilizację poprzez handel i dyplomację, niż wojując. Zresztą walka nie wygląda tu zbyt interesująco.





Czy gra ta wnosi coś nowego? Na to pytanie można odpowiedzieć jednoznacznie – NIE. Wszystko to już gdzieś było, niejedna gra oferowała nam możliwość budowania wielkich cywilizacji od podstaw, prowadzenia badań. Jednakże, mocną stroną tego programu jest jego „baśniowość", humor oraz dbałość o szczegóły. Gra ta może stanowić doskonałe wprowadzenie do świata strategii dla młodszych graczy. Doskonale się do tego nadaje, jest kolorowa, zabawna, bez zbytniej dawki agresji. Natomiast starsi gracze będą czuli się nią znudzeni. Wciągnąć może na jeden wieczór – nie dłużej.

PLUSY: Dobra grafika, spora dawka humoru, dopracowane szczegóły

MINUSY: Totalny brak jakiegoś nowego pomysłu.

WERDYKT: Dobra na długie jesienne wieczory.

7

NOWOŚCI

- Jeśli uważasz, że GeForce 3 jest dla Ciebie zbyt wolny, to zacznij rozglądać się po sklepach, bowiem na dniach powinny być dostępne nowe chipy nVidii o kodowej nazwie Titanium. Będą one występować w trzech odmianach – G3Ti 500 (czyli GeForce3 Ultra), G3Ti 200 (czyli GeForce3 MX) i G2Ti (nowa wersja GeForce2 w technologii 0,15 mikrona). Oprócz podciągnięcia częstotliwości pracy zegara i pamięci, karty będą wyposażone w Shadow Bufer (mechanizm rysowania realistycznych cieni) i obsługę tekstur 3D. Ceny przynajmniej na początku będą pewnie zaporowe...

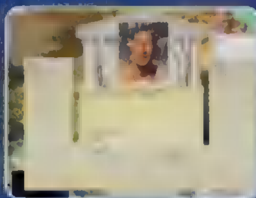
- Jeśli jeszcze nie macie dość gierki „Command & Conquer: Red Alert 2", to oczekujcie na najnowszy mission–pack do tej pozycji. Będzie on nosił podtytuł Yuri's Revenge i jak łatwo się domyśleć, przywódca Rosjan będzie się w nim mścił;). Tylko dla wielbicieli „C&C"...

- Wygląd najnowszej odsłony symulatora z tradycjami, czyli „Comanche 4" zaczyna się powoli klarować. Gra wygląda wspaniale i jeśli za grafiką nadąży grywalność (która w poprzednich odsłonach stała na wysokim poziomie), to będzie kolejny hit ze stajni Novalogic. Więcej wiadomości już niedługo...

ZAPOWIEDZI

CYWILIZACJA III

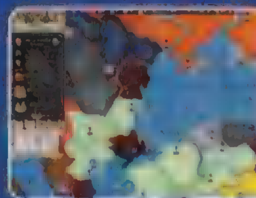
WYDAWCA: INFOGRAMES
PRODUCENT: FIRAXIS
PREMIERA: 2002



Uwaga nadchodzi, zbliża się wielkimi krokami Cywilizacja III. Gra wszech czasów, co kilka lat odświeżana, by sprostać wymaganiom kolejnych pokoleń graczy. Czego możemy się spodziewać tym razem? Standardowo oczywiście ulepszonej grafiki i sztucznej inteligencji, kolejnych zróżnicowanych technologii do odkrycia, zaawansowanych opcji dyplomacji. Jeszcze Ci to nie wystarcza? Sid Meier's wraz ze swym zespołem przygotowuje kilka dodatkowych niespodzianek. Po pierwsze stworzono całkowicie nowy system handlu, mający ukazywać jego wielki wpływ na rozwój cywilizacji. Po drugie wprowadzono pojęcie kultury, gdyż starożytne cywilizacje wywierały wielki wpływ na świat nie tylko militarnie czy ekonomicznie, ale też przez swoją własną specyficzną kulturę (filozofię i sztukę). Zapowiada się to wielce interesująco. A wszystko to może wpaść w nasze ręce już jesienią.

EUROPA UNIVERSALIS 2

WYDAWCA: PARADOX
PRODUCENT: PARADOX
PREMIERA: 2001



Szykuje się nam jesień strategii. Obok takich tytułów jak: Cywilizacja III czy Heroes of the Might & Magic 4 przygotowywana jest premiera Europa Universalis 2. Po dużym sukcesie części pierwszej, chłopaki z Paradoxu nie zasypiali gruszek w popiele i natychmiast

BALDUR'S GATE 2: TRON BHAALA



- **Premiera:** już jest • **Cena:** [illegible] • **Wymagania:** P 200, 64 MB RAM, BG II: Shadows of Amn • **Wydawca:** Interplay
- **Producent:** Black Isle
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.interplay.com

Dodatek Tron Bhaala to typowe rozszerzenie do gry „Baldurs Gate II" bez posiadania której zwyczajnie się nie pobawimy. Przewidziany na ok. 40–50 godzin przygody, Tron Bhaala przeniesie nas na zupełnie nowy obszar działań (mapę) do miejsc położonych na południe od Amn. Lwia część lokacji z tegoż dodatku dostępna więc będzie dopiero po zakończeniu rozgrywki w „BG II: Cienie Amn" W przypadku gdy gracz nie przeszedł jeszcze „Cieni Amn" a zainstalował Tron Bhaala, to w chwili ukończenia ostatniego „questu" „Baldurs Gate II", płynnie przeniesie się do lokacji umiejscowionych na zupełnie nowej mapie i będzie mógł kontynuować dalszą rozgrywkę.

Pamiętać jednak należy, że w przypadku, kiedy rozpoczniemy swoje przygody na nowej mapie, to nie będziemy mogli powrócić do lokacji ze starej mapy. Tron Bhaala dokłada nową profesję,

„Tron Bhaala jest zdecydowanie trudniejszy od podstawowej wersji gry"

którą można wybrać podczas kreowania postaci na samym początku gry w „Baldur's Gate II". Jest to Dziki Mag – potężna postać cechująca się jednak kilkoma wadami dotyczącymi 'nieobliczalnością' w stosowaniu magii. Ponadto, podczas wędrówki przez nowe lądy spotkamy wielu nowych i ciekawych Bohaterów Niezależnych oraz wrogie i potężne potwory zamieszkujące Zapomniane Krainy. Tron Bhaala jest zdecydowanie trudniejszy od podstawowej wersji gry i to m.in. dlatego limit punktów doświadczenia został podniesiony do 8.000.000, co pozwoli naszym bohaterom osiągnąć nawet 40 poziom. Dołożono również 40 nowych czarów i wiele zwykłych oraz magicznych rodzajów broni i przedmiotów. Podróż przez zupełnie nowe krainy ma pomóc odsłonić mroczny sekret przeszłości głównego bohatera jako pomiotu Bhaala – Pana Mordu. Zaś wyprawa do miasta Tethyr ma dopełnić jego przeznaczenia.

Oprawa audio–wizualna gry nie uległa żadnym zmianom. Inaczej sprawa się ma w przypadku programu konfiguracyjnego, w którym wygląd i funkcjonalność uległy znacznym zmianom. Dodano kilka opcji i poukładano w odpowiednie, przejrzyste sekcje.

8

PLUSY: Możliwość kontynuacji przygody, nowe przedmioty etc...

MINUSY: Brak mozliwości powrotu do lokacji ze starej mapy.

WERDYKT: Równie genialny co podstawa.

wzięli się do roboty. W ciągu tych kilku miesięcy, które minęły od premiery pierwszej części wprowadzili następujące zmiany: wydłużyli czas gry, obejmuje on teraz lata 1419–1820 (hurra, będzie można przeżyć dreszcz emocji związany z wojnami napoleońskimi). Wprowadzili także nowy system wydarzeń losowych i historycznych, dodali nową opcję zwaną polityką wewnętrzną państwa, inne religie (buddyzm, hinduizm i konfucjanizm). Będzie można też wynajmować najemników i piratów. Do kosmetycznych zmian należą: dodatkowe animacje, ponad 120 nowych prowincji, ulepszona sztuczna inteligencja i nowy system zarządzania prowincjami. Wręcz nie możemy się już doczekać.

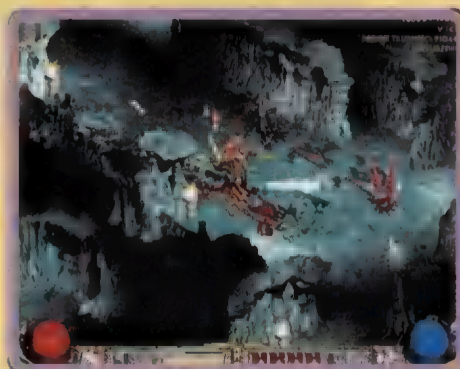
SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

PRODUCENT: CROTEAM
PREMIERA: LISTOPAD 2001

Nie minęło wiele czasu od wydania pierwszych przygód Poważnego Sama, a już mamy zapowiedź kontynuacji. Jak widać twórcy nie zasypują gruszek w popiele i już klecą nam dalsze przygody odważnego herosa. Po wygranej w pierwszej części Sam wsiada na statek, aby ostatecznie rozprawić się z wrogami z kosmosu. Tym razem dostaniemy do dyspozycji 12 poziomów pełnych akcji, które rozrzucone zostaną po trzech światach: Południowej Ameryce, Babilonie i czasach średniowiecza. Napotkane potwory będziemy zamieniać na sałatkę za pomocą 14 rodzajów broni, z których trzy to całkiem nowe zabawki. Pomyślano też o graczach lubiących rozgrywki w trybie multiplayer — można grać zarówno przeciwko sobie (deathmatch), jak i w trybie cooperative (wspólna walka przeciwko „alien scum"). Można też grać po sieci lokalnej, a nawet na podzielonym ekranie (do 4 graczy) na jednym komputerze. Zapowiada się niezła jatka, choć zdecydowanie pozbawiona głębi „Half–Life'a", czy „Red Faction". Lubiącym ostrą wyżywkę bez zatrudniania mózgu już dziś możemy polecić drugą wizytę Poważnego Sam'a na pecetach.

DIABLO II: PAN ZNISZCZENIA

- **Premiera:** Już jest • **Cena:** 79,00 • **Wymagania:** PII [illegible], [illegible] MB RAM, 4x CD-ROM, [illegible] MB HD, Windows 9x, DirectX 7, Diablo II
- **Wydawca:** Blizzard
- **Producent:** Blizzard North
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.blizzard.co.uk





„Diablo II" to niewątpliwie jedna z najpopularniejszych gier sieciowych w ostatnim czasie, a opisany poniżej dodatek jeszcze podkręcił jej popularność.

A czego możemy spodziewać się po samym dodatku? Tym, co rzuca się od razu w oczy jest poprawiona grafika – grę można uruchomić w rozdzielczości 800x600, dodano kilka bajerów z cieniowaniem i oświetleniem, co tchnęło trochę życia w ponury klimat podstawowej wersji. Drugą zmianą jest umieszczenie dwóch nowych postaci – druida i zabójczyni. Ten pierwszy wykorzystuje w walce siły przyrody, które przywyza – niedźwiedzie, wilki, kruki, winorośla itp. Zabójczyni zaś walczy za pomocą specjalnych szponów i fajnie wygląda;). Lista pozostałych zmian jest na tyle długa, że wszystkich nie bylibyśmy w stanie wymienić. Wspomnimy jeszcze jedynie o powiększonej skrzynce, możliwości „hodowania" najemników (rosną im poziomy tak samo jak Tobie, można ich uzbrajać, leczyć i wskrzeszać), ogromnej ilości nowych przedmiotów (nowe zestawy, unikaty, ale także runy i słowa runiczne, talizmany do przetrzymywania w ekwipunku i klejnoty do umieszczania w slotach, nie wspominając o przedmiotach przeznaczonych tylko dla danej klasy postaci).





Dzięki temu dodatkowi gra zyskała nie tylko na trudności, długości grania, ale przede wszystkim uważnie wsłuchując się w oczekiwania i uwagi graczy, dodano wszystko to, czego brakowało poprzedniczce. Nie zmienia to jednak faktu, że to tylko dodatek, który sam w sobie jest do ukończenia w ciągu jednego dnia. Dlatego jego prawdziwą wartość będą w stanie docenić tylko maniacy serii. Na szczęście to całkiem liczna grupa graczy, o czym można przekonać się wchodząc na battle.net – praktycznie o każdej porze dnia i nocy spotkamy tam chętnych do wspólnej potyczki ze złem. To tytuł, na który potrzeba niesamowicie dużo czasu, by chociażby ukończyć grę wszystkimi postaciami, a wtedy dochodzą też inne możliwości – pojedynki z innymi graczami, wymiana przedmiotów itp. Dlatego powtórzymy to jeszcze raz – pozycja obowiązkowa dla maniaków „Diablo II", zaś Ci, którym owa gra nie przypasowała, raczej nie mają tu czego szukać.

PLUSY: Ogromna liczba zmian i usprawnień, na które czekali gracze.

MINUSY: Sam dodatek nie jest tak duży, jak zapowiadano.

WERDYKT: Dla fanów „Diablo II" pozycja obowiązkowa.

9

KRWAWY ZMIERZCH

Witajcie! Ta rubryka dowodzi, że Hota pozbyć się nie można. Zamiast PASZCZURÓW od dziś: HOTLINE! I jak zwykle, niezwykłe wydarzenia z życia Redakcji...

Baron [illegible] do Redakcji i [illegible] – [illegible], normalnie [illegible]. Odpowiedziała mu [illegible] cisza. [illegible] była 16:20. A [illegible] powinni [illegible] w [illegible] do piwnic, [illegible] pierdzielę! [illegible] mnie!" Jednak i [illegible] były [illegible] aromat [illegible] jak pierwszy [illegible]. W [illegible] idealna cisza, nawet wiatr nie wiał [illegible] – [illegible] Baron – „[illegible] walą [illegible]". Jednak coś mu nie [illegible]. Im [illegible] się do drzwi [illegible], tym pod czaszką miał większy [illegible]. [illegible] rękę ku klamce, w [illegible] go [illegible], który [illegible] mu przez [illegible] na [illegible]. „Nie [illegible] Hota, a po piwie to zdarza mu się tak [illegible], że drzwi [illegible] z [illegible] wiasami!" [illegible] się i z [illegible] zdenerwowanie wsłuchiwał się w [illegible]. „Może są w łazience... tak, to [illegible] – są tam [illegible] i jarają [illegible]" – [illegible] dedukować. – „[illegible] na [illegible]", bo tam [illegible] to wszystko od [illegible]. [illegible] tym [illegible], że Hot [illegible] jakieś [illegible] skręty z [illegible] przyredakcyjnego [illegible] w [illegible]". Skierował się więc do łazienki. [illegible] i zamarł. Tam też [illegible]. [illegible] ruchem otworzył drzwi, [illegible] ne i puste [illegible] przez wszystkich [illegible]. To właśnie tu [illegible] czytał kolejne numery „[illegible] PIERSI" [illegible] DLA KUR [illegible]. To tu „AR" z Pamp[illegible] w [illegible] dzie [illegible] po 45 [illegible]

[illegible] w [illegible]. To tu Zastępca Naczelnego [illegible] [illegible] KLAPKI, a [illegible] le[illegible]. Jedna z nich [illegible]: „O Boże! A więc to [illegible]..." – Baron dygotał – „[illegible] do [illegible]". Zimny dreszcz przebiegł mu po plecach. Zimne [illegible] łazienki stało się jeszcze bardziej [illegible]ne... nawet bardziej niż wtedy, gdy Hot pod wpływem [illegible] uprać swe skarpetki [illegible] nie [illegible] od kilku lat wstecz). Wtedy atmosfera stała się [illegible] na parę dni... ale to, co wisiało teraz w powietrzu, było [illegible] oddech [illegible] ma [illegible] od Hota – [illegible] NIE DO WIARY!! „Nie wiem jak Wy, ale ja stąd spieprzam!" – [illegible] Baron [illegible]. [illegible] wydostać się z Redakcji... ale wszystkie drzwi i okna [illegible]. Baron [illegible] miał wrażenie, że walczy z żywą materią, a nie [illegible] i drewnem. Próby wyjścia oknami [illegible] – nawet [illegible] własnym życiem. Powoli [illegible] Słońce... [illegible] się [illegible]-czerwone, [illegible] za oknem. Baron drżał z [illegible], już się nie [illegible]. Teraz był jedną wielką [illegible]. Złapał za stół i z [illegible] w drzwi... [illegible], okazało się, że na drzwiach nie było żadnej rysy... a za oknem zapadł mrok... [illegible] nie zwykły, ponury mrok... [illegible] lepki i [illegible]. W Redakcji powietrze [illegible], a z piwnic dobiegać [illegible] odgłosy [illegible], [illegible] a potem [illegible]. Baron schował się pod biurko [illegible] w momencie, gdy [illegible] drzwi i [illegible] przez nie przechodzić jego koledzy

z Redakcji. Może lepiej – jego dawni koledzy, bo choć można było tu poznać Hota, Jasia, [illegible], Zastępcę i innych, to... Marcin dałby sobie głowę uciąć, że [illegible] wczoraj nie byli na wpół zgnili, nie [illegible] i nie [illegible]. No dobra, Hot zawsze [illegible] takie wrażenie, a i [illegible] nie [illegible] taki wyraz twarzy. [illegible] Naczelnemu [illegible] wisiały na żyłach? „[illegible]" – Baron był już tak [illegible], że [illegible] w [illegible]. W tym czasie [illegible] szczaki [illegible] kilkakrotnie [illegible], a potem [illegible] znudzone [illegible]. Baron [illegible], [illegible], że został przez nie [illegible]. Wtedy... – [illegible] ile jeszcze? [illegible] łażenie w [illegible] – i to bez PIWA!!!

[illegible] z [illegible]

– HOOOT!!! TY ŻYJESZ!!!

– A [illegible] mam nie żyć? – [illegible] Hot.

– No ja [illegible], że to tak [illegible] – [illegible] Baron.

– A widzicie??? – rozdarł się Naczelny – Mój pomysł [illegible] był super!

– Jasne, [illegible] – [illegible] Jasio [illegible] sobie [illegible] z twarzy.

– Załóż to [illegible]! – [illegible] „AR" – Bo puszczę [illegible]!

Baron z [illegible] w [illegible] zapytał:

– [illegible] a jaki ma być tytuł?

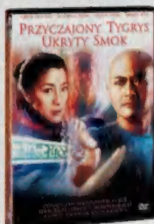
– [illegible] – [illegible] wszyscy chórem – „Powrót Żywych Gier Komputerowych"!!!

(ALE ŚMIESZNE – [illegible])

[illegible] HOT [illegible]

PRZYCZAJONY TYGRYS, UKRYTY SMOK

(Crouching Tiger, Hidden Dragon – Wo Hu Zang Long)
ZDOBYWCA CZTERECH OSCARÓW NA PŁYTACH DVD I KASETACH VIDEO!



Najlepszy film zagraniczny, najlepsza muzyka oryginalna, najlepsze zdjęcia i scenografia – to tegoroczne nagrody przyznane przez Amerykańską Akademię Filmową twórcom filmu PRZYCZAJONY TYGRYS, UKRYTY SMOK.

Ta fascynująca opowieść o Chinach i ludziach targanych emocjami oraz wewnętrznymi sprzecznościami, wypełniona efektownymi pojedynkami wschodnich sztuk walki, 6 września ukazała się na płytach DVD i kasetach wideo z licencją do wypożyczalni. Natomiast od 21 września film na kasetach i płytach DVD trafił do wszystkich dobrych sklepów.

Akcja filmu rozgrywa się w Chinach na początku XIX wieku, u schyłku panowania dynastii Qing. Jest to okres burzliwych przemian politycznych, społecznych i obyczajowych. Legendarny wojownik Li Mu Bai (Chow Yun–Fat – „Anna i król"), poruszony mrocznymi wizjami, które nawiedzają go podczas medytacji, postanowił wycofać się z czynnego życia. Zrezygnował z odnalezienia sprawców odpowiedzialnych za śmierć swego dawnego mistrza i postanowił przekazać swój miecz, zwany Zielonym Przeznaczeniem, cieszącemu się powszechnym szacunkiem panu Te. Na prośbę Li, z misją do Pekinu, gdzie mieszka pan Te wyrusza przyjaciółka wojownika, piękna adeptka wschodnich sztuk walki Yu Shu Lien (Michelle Yeoh – „Jutro nie umiera nigdy"). Shu Lien nie może pogodzić się z decyzją mistrza, ale w imię skrywanej od lat miłości do Li, podejmuje to wyzwanie. Pan Te niezbyt długo cieszy się podarkiem. Pewnej nocy miecz zostaje skradziony. Wszelkie ślady prowadzą do młodej, tajemniczej i pięknej arystokratki Jen (Zhang Ziyi), którą matka usiłuje wydać za miejscowego bogacza. Córka nie chce o tym słyszeć i po naradzie ze swoją guwernantką (o dość mrocznej przeszłości) – ucieka z Pekinu. Wolność ma jednak swoją cenę. W ślad za dziewczyną ruszyła bowiem szlachetna Yu, dla której honor to sprawa święta. Towarzyszy jej wezwany na pomoc Li. I tak rozpoczyna się chiński taniec miłości i śmierci...

PRZYCZAJONY TYGRYS, UKRYTY SMOK w reżyserii Anga Lee ("Rozważna i romantyczna", „Burza lodowa") to opowieść o dwóch kobietach, mistrzyniach wschodnich sztuk walki, których burzliwe losy splatają się w ciekawych historycznie czasach. „Praca na tym filmem była dla mnie prawdziwym zaszczytem" – mówi Ang Lee. „Przyczajony tygrys, ukryty smok" to rodzaj snu o Chinach, które pewnie nigdy nie istniały, chyba że w moich chłopięcych fantazjach z Tajwanu". Reżyser, który wychował się na filmach o wschodnich sztukach walki i powieściach przygodowych, od dawna marzył, by zrealizować film taki jak PRZYCZAJONY TYGRYS, UKRYTY SMOK. To, że dane mu było nakręcić go w Chinach, Ang Lee uważa za wyjątkowo szczęśliwe zrządzenie losu. „Moja ekipa i ja czerpiemy z najpopularniejszych gatunków w historii kina, w tym filmu akcji rodem z Hongkongu" – dodaje. Zdaniem Chow Yun–Fat, odtwórcy głównej roli męskiej – mistrza Li, który nigdy dotąd nie wystąpił w filmie tego gatunku: „"Przyczajony tygrys, ukryty smok" to niezwykły film, który zapoczątkuje nową konwencję. W niczym nie przypomina chińskich filmów z dawnych lat". Wydanie PRZYCZAJONEGO TYGRYSA, UKRYTEGO SMOKA na DVD zostało wzbogacone atrakcyjnym materiałem dodatkowym. Na płycie, oprócz filmu, znajdują się także aż cztery zwiastuny kinowe, dwa reportaże i galeria fotosów. Ponadto komentarz reżysera i producenta, filmografia aktorów i twórców filmu, a także link do strony internetowej. Więcej szczegółów zawiera poniższa tabela.

Reżyseria:	Ang Lee
Obsada:	Chow Yun-Fat, Michelle Yeoh
Dźwięk:	Dolby Digital 5.1
Napisy, język:	Polski, angielski, czeski, turecki, węgierski, hinduski, hebrajski, bułgarski, grecki, arabski, portugalski

STOPIEŃ RYZYKA (CHILL FACTOR) DVD



Dostawca lodów i pracownik baru fast food nie przypuszczali nigdy, że los świata spoczywać będzie w ich rękach. Dostają w swoje ręce broń biologiczną o ogromnej sile rażenia. Akcja, napięcie i humor. Do tego wyścig z czasem – „Stopień ryzyka" to thriller, w którym liczy się każda minuta.

Reżyseria:	Hugh Johnson
Wystepują:	Cuba Gooding Jr, Skeet Ulrich
Dźwięk:	Dolby Digital 5.1
Napisy:	Polskie, angielskie, węgierskie

PRAWDZIWE KŁAMSTWA (TRUE LIES) DVD

W filmie „Prawdziwe kłamstwa" niezawodny Arnold Schwarzenegger wcielił się w rolę Harry'ego Taskera, agenta do zadań specjalnych. Harry działa w tajemnicy i nawet jego żona Helen (Jamie Lee Curtis) nie wie, kim jej mąż jest naprawdę. Żyła w przeświadczeniu, że poślubiła nudnego sprzedawcę komputerów aż do momentu, gdy oboje wpadli w ręce międzynarodowych terrorystów. Ten film to niezwykłe efekty specjalne, spektakularne popisy kaskaderskie. Komedia sensacyjna w reżyserii samego Jamesa Camerona (m.in. „Terminator").

Reżyseria:	James Cameron
Wystepują:	Arnold Schwarzenegger, Jamie Lee Curtis
Dźwięk:	Dolby Digital 5.1
Napisy:	polskie, angielskie, bułgarskie, czeskie, holenderskie, fińskie, portugalskie, szwedzkie, tureckie, węgierskie, norweskie

SZAKAL (THE JACKAL) DVD



Bezwzględny zabójca (Bruce Willis) ma wyeliminować któregoś z najwyżej postawionych członków rządu USA. Nieustannie zmienia tożsamość i miejsce pobytu. Znany jest tylko jako Szakal – nie wiadomo kto go wynajął i dokąd zmierza. Szef FBI (Sidney Poitier) staje przed największym wyzwaniem w całej swojej karierze: musi złapać zabójcę, w istnienie którego wątpią jego przełożeni. Tropem Szakala rusza pozyskany do współpracy irlandzki terrorysta (Richard Gere)...

Scenariusz filmu oparto na filmie z 1973 roku „Dzień Szakala" (na podstawie bestselleru Fredericka Forsytha).

Reżyseria:	Michael Caton–Jones
Wystepują:	Bruce Willis, Richard Gere
Dźwięk:	Dolby Digital 5.1
Napisy:	Polskie, angielskie, bułgarskie, czeskie, holenderskie, fińskie, portugalskie, szwedzkie, tureckie, węgierskie, norweskie

W IMIĘ OJCA (IN THE NAME OF THE FATHER) DVD

„W imię ojca" to oparty na faktach dramat obyczajowy z rewelacyjną, wyróżnioną Oscarem, kreacją Daniela Day–Lewisa. Znakomity aktor wcielił się w rolę człowieka, który padł ofiarą pomyłki sądowej i przez 15 lat walczył o sprawiedliwość. Conlon (Day–Lewis) był drobnym złodziejaszkiem i ku niezadowoleniu ojca czas spędzał w okolicznych barach w Belfaście, wstrząsanym zamachami terrorystycznymi na początku lat 70–tych. Gdy popadł w konflikt z IRA, ojciec wysłał go do Anglii. Tam został niesłusznie oskarżony o udział w zamachu bombowym, gdzie zginęło wiele osób. Został skazany na dożywocie i osadzony w więzieniu wraz z... ojcem. Zaczyna się walka o sprawiedliwość...

Reżyseria:	Jim Sheridan
Występują:	Daniel Day-Lewis, Emma Thompson
Dźwięk:	Dolby Digital 5.1
Napisy:	polskie, angielskie, bułgarskie, czeskie, holenderskie, fińskie, portugalskie, szwedzkie, tureckie, węgierskie, norweskie

ATOMÓWKI (THE POWERPUFF GIRLS) DVD



Kultowa kreskówka z CARTOON NETWORK! Trzy dzielne dziewczynki, obdarzone supermocą walczą ze złem tego świata! Bójka, Brawórka i Bojówka w akcji! Płyta zawiera dziesięć epizodów. Dodatkowo film: „Sheep in the City". Przygody Atomówek dostępne są też w serii kaset VHS.

Napisy:	Polskie, angielskie, bułgarskie, czeskie, holenderskie, fińskie, portugalskie, szwedzkie, tureckie, węgierskie, norweskie
Dźwięk:	Dolby Digital, wersje językowe (dubbing): polski, angielski, hiszpański, szwedzki, duński

Przygotowano na podstawie materiałów Dystrybutora. Dystrybucja na terenie Polski: Warner Bros. Poland Sp. z o.o., ul. Sokratesa 15, 01–909 Warszawa, tel. (022)8644760, fax (022)8644761

KONKURS







Pytanie konkursowe:
W jakich filmach zagrała Sandra Bullock (podaj przynajmniej trzy)?

Do wygrania są cztery filmy „Miss Agent" na płycie DVD.

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL.MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA WARNER BROS. POLAND

Zmień Bieg Historii

EUROPA UNIVERSALIS II

Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowych nacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misjonarze", pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek" ułatwiający poznanie tajników gry, nawet początkującym fanom strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
CD PROJEKT

PL

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
(0-22) 591 69 69
www.wirtualny.com.pl
ZAMÓW JUŻ DZIŚ